

629. FT

57201



MENNYBŐL A DOSHIN+8!

DOSHIN THE GIANT (GAMECUBE)

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1329 BUDAPEST Pf.: 24



HÍVJ!

KIEGÉSZÍTŐK



HÍVJ!

KORMÁNY



HÍVJ!

FÉNYPISTOLY



HÍVJ!

KÁBELEK



HÍVJ!



HÍVJ!

TÁSKÁK



1399,- tól



9999,- tól



7999,- tól



HÍVJ!



5999,- tól

PSX		
007 Racing (Platinum)	3990,-	
007 The World is Not Enough (Platinum)	7990,-	
A Bug's Life (Platinum)	7990,-	
Accommodate 3 (Platinum)	7990,-	
Aladdin: Nasim's Revenge (Platinum)	8990,-	
Alfred Chicken	12990,-	
Ape Escape	4990,-	
Batman - Return of Joker	6990,-	
C-12 Final Resistance (Platinum)	4990,-	
Carmageddon	6990,-	
Chase the Express (Platinum)	3990,-	
Command & Conquer (Platinum)	7990,-	
Crash Bandicoot 2 (Platinum)	6990,-	
Crash Bandicoot 3 (Platinum)	7990,-	
Crash Bash (Platinum)	7990,-	
Crash Team Racing (Platinum)	7990,-	
Destruction Derby Row (Platinum)	7990,-	
Dinosaur (Platinum)	8990,-	
Donald Duck Quack Attack (Platinum)	3990,-	
Dune (EA Classic)	3990,-	
E.T. The Extra Terrestrial	9990,-	
Emperor's New Groove (Platinum)	7990,-	
F1 2000 (EA)	3990,-	
F1 Championship Season 2000 (Platinum)	3990,-	
Fifa 2001 (EA Classic)	3990,-	
Fifa 2003	11990,-	
Fifa World Cup 2002	10990,-	
Final Fantasy Anthology	8990,-	
Final Fantasy VI	8990,-	
Firestorm - Thunderhawk 2	5990,-	
Gran Turismo (Platinum)	8990,-	
Gran Turismo 2 (Platinum)	13990,-	
Harry Potter and Philosopher's Stone	3990,-	
Hal Wheels	4990,-	
Inspector Gadget	7990,-	
Jungle Book - Groove Party (Platinum)	3990,-	
Knockout Kings 2000	12990,-	
Kunishi Final	9990,-	
Lilo & Stich: Trouble in Paradise	13990,-	
Mat Hoffman's PRO BMX	7990,-	
Medal of Honor (Platinum)	7990,-	
Medal of Honor 2 (Platinum)	8990,-	
Medal of Honor Pack	9990,-	
Megaman Legends 2	6990,-	
Metal Gear Solid (Platinum)	6990,-	
Monster's Inc. (Platinum)	7990,-	
Moto Racer World Tour (Platinum)	6990,-	
Muppet Monster Adventure	4990,-	
Nascar 2000	7990,-	
Need for Speed Porsche 2000 (Platinum)	8990,-	
NFS 5/Moto Racer Double Pack	9990,-	
Peter Pan - Adventures in Never Land	5990,-	
Racing Simulation Monaco Grand Prix	5990,-	
Rayman 2 (Platinum)	9990,-	
Rayman Rush	4990,-	
Resident Evil 3 Nemesis	3990,-	
Road Rash (EA Classic)	7990,-	
Road Rash (Platinum)	6990,-	
Rogue Spear (Platinum)	10990,-	
Simpson's Wrestling	7990,-	
Spyro 2 (Platinum)	6990,-	
Spyro: The Year of the Dragon (Platinum)	5990,-	
Star Wars: The Phantom Menace	3990,-	
Stuart Little 2	3990,-	
Superbike 2000 (Classic)	7990,-	
Syphon Filter 2 (Platinum)	6990,-	
Syphon Filter 3 (Platinum)	5990,-	
Tarzan (Platinum)		

Tekken 3 (Platinum)	6990,-
Tiger's Honey Hunt (Platinum)	7990,-
Time Crisis (Platinum)	6990,-
Time Crisis: Project Titan (Platinum)	6990,-
Tony Hawk's 2 (Platinum)	9990,-
Vagrant Story	5990,-
Worms World Party	

PS2		
007 Nightfire	17990,-	
18 Wheeler	16990,-	
7 Blades	9990,-	
Age of Empires II	19990,-	
Alone in the Dark 4	17990,-	
Baldur's Gate: Dark Alliance	17990,-	
Blade 2	15990,-	
Commandos 2	17990,-	
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	13990,-	
Dead or Alive 2 (Platinum)	8990,-	
Devil May Cry (Platinum)	17990,-	
Dino Stalker	9990,-	
Donald Duck PK	16990,-	
Dragon: The Ancient's Gates	16990,-	
Dropship: United Peace Force	8990,-	
Dynasty Warriors 2	16990,-	
Ecco the Dolphin	16990,-	
Endgame	19990,-	
Ephemeral Fantasia	17990,-	
F1 2002 (EA)	7990,-	
F1 Championship Season 2000	19990,-	
F1 Racing Championship	17990,-	
Ferrari F355 Challenge	9990,-	
Fifa 2001 (Platinum)	17990,-	
Final Fantasy X	8990,-	
Formula One 2001 (Platinum)	17990,-	
Formula One 2001	17990,-	
Freestyle	8990,-	
Gran Turismo 3 A-Spec (Platinum)	10990,-	
Gran Turismo Concept 2002 Tokyo	17990,-	
Grandia II	13990,-	
Half Life	17990,-	
Headhunter	17990,-	
Herdy Gerdy	17990,-	
Jak and Daxter	17990,-	
Kessen	14990,-	
Laguna 2: Duel Sogo	13990,-	
Lego Football Mania	16990,-	
Mat Hoffman's PRO BMX	17990,-	
Medal of Honor Frontline		
Metal Gear Solid 2	HÍVJ!	
Monster's Inc.	14990,-	
Moto GP 2	16990,-	
Moto GP	8990,-	
Need for Speed: Hot Pursuit 2	17990,-	
NHL 2003	17990,-	
Ninja Assault	16990,-	
No One Lives Forever	13990,-	
Onimusha (Platinum)	9990,-	
Onimusha 2	17990,-	
Peter Pan	16990,-	
Prisoner of War	16990,-	
Project Eden	9990,-	
Project Zero	16990,-	
Quake III: Revolution	7990,-	
Rayman III	16990,-	
Rayman Revolution (Platinum)	8990,-	
Resident Evil Code: Veronica X	9990,-	
Rumble Racing	5990,-	
Shadowman 2	18990,-	
Shogun	17990,-	
Soldier of Fortune Gold	16990,-	
SSX (Platinum)	9990,-	
SSX Tricky	17990,-	



Star Trek Voyager: Elite Force	16990,-	Sali Lake City 2002	15990,-
Star Wars: Jedi Starfighter	8990,-	Shaun Palmer's PRO Snowboarder	12990,-
Star Wars: Starfighter (Platinum)	8990,-	Spyro: Season of Ice	13990,-
Stitch Experiment	16990,-	Star Wars: Episode 2	16990,-
Sweet Hoops	13990,-	The Scorpion King/Sword of Osiris	9990,-
Tekken 4	16990,-	Tom and Jerry: The Magic Ring	15990,-
Tekken Tag (Platinum)	8990,-	Tony Hawk 3	13990,-
The Mummy Returns	13990,-	Twenty 4 the Magic Gems	14990,-
The Thing	17990,-	Warland 4	15990,-
Theme Park World	5990,-	WWF Road to Wrestlemania	16990,-
This is Football 2003	17990,-	X-Blade: Inline Skater	14990,-
Tiger Woods 2002	17990,-	X-Men: Reign of Apocalypse	13990,-
Time Crisis 2xG-Con 2 LightGun	25990,-	Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	13990,-
TOCA Race Driver	17990,-		
Tony Hawk's 3 (Platinum)	9990,-		
Turok Evolution	16990,-		
Vampire Night + LightGun	25990,-		
Virtua Fighter 4	17990,-		
Woody Woodpecker	6990,-		
World Rally Championship	8990,-		
Worms Blast	16990,-		
X-Squad	5990,-		
		GameCube	
		007 Agent Under Fire	17990,-
		007 Nightfire	17990,-
		Captain vs. SNK II	17990,-
		Dark Summit	19990,-
		Donald Duck: Quack Attack F1 2002	16990,-
		Fifa World Cup 2002	17990,-
		Freestyle	17990,-
		International Superstar Soccer	18990,-
		Last Kingdom	16990,-
		Luigi's Mansion	17990,-
		Medal of Honor: Frontline	17990,-
		NBA Courtside 2002	17990,-
		Need for Speed: Hot Pursuit 2	17990,-
		NHL 2003	17990,-
		Pikmin	16990,-
		Resident Evil	17990,-
		Simpson's Road Rage	17990,-
		Spider-Man: The Movie	17990,-
		SSX Tricky	17990,-
		Star Wars: Rouge Leader (Rogue Squadron)	19990,-
		Super Mario Sunshine	16990,-
		Super Smash Brothers Melee	17990,-
		Universal Studios	16990,-
		WTO Pro Tennis	17990,-
		XB	
		007 Agent Under Fire	17990,-
		007 Nightfire	17990,-
		Blade 2	17990,-
		Buffy the Vampire Slayer	17990,-
		Commandos 2	13990,-
		Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	15990,-
		Dave Mirra Freestyle BMX 2	17990,-
		Dead or Alive 3	17990,-
		F1 2002	17990,-
		Fifa World Cup 2002	17990,-
		Genma Onimusha	17990,-
		Halo	17990,-
		Knockout Kings 2002	17990,-
		Mat Hoffman PRO BMX 2	17990,-
		Medal of Honor: Frontline	17990,-
		Mike Tyson Boxing	16990,-
		NBA Live 2002	17990,-
		Need for Speed: Hot Pursuit 2	17990,-
		NHL 2003	17990,-
		Oldworld	17990,-
		Prisoner of War	16990,-
		Project Gotham Racing	17990,-
		Rallysport Challenge	17990,-
		Simpson's Road Rage	17990,-
		Spider-Man: The Movie	17990,-
		SSX Tricky	17990,-
		Tony Hawk's Pro Skater 3	17990,-
		Wreckless: The Yakuza Missions	17990,-

Az árak 25% ÁFA-t tartalmaznak.
Az átváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Árkád Üzletközpont
Örs Vezér tér Aluljáró színt
Tel.: 434-8076

Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

Campona Bev. Közp.
Tel.: 424-3-424

Csomagküldő Szolgálat
1329 Budapest Pf.: 24
Tel.: 369-26-86

HÍREK

GUNDAM BA 2 - AMAZING SEA MONKEYS (PS)

NASCAR THUNDER 2K3 - ACES OF THE AIR (PS)

HITMAN 2 (PS2)

AUTO MODELLISTA (PS2)

TRIBES AERIAL ASSAULT (PS2)

SUPERMAN SHADOW OF APOKALIPS (PS2)

FRANK HERBERT'S DUNE (PS2)

BURNOUT 2 - SUB REBELLION (PS2)

DONALD DUCK PK - SILENT SCOPE 3 (PS2)

DUAL HEARTS (PS2)

RED FACTION 2 (PS2)

SLY COOPER (PS2)

TIME SPLITTERS 2 (PS2)

PLAYSTATION 2 LEITÁR

COLIN MCRAE RALLY 3 (PS2)

RUN LIKE HELL (PS2)

THE TWO TOWERS (PS2)

PLAYSTATION 2 LEITÁR

BLOODRAYNE (XBOX)

LORD OF THE RINGS: FOTR (XBOX)

TY THE TASMANIAN TIGER (XBOX)

BRUCE LEE - GRAVITY GAMES BS (XBOX)

XBOX LEITÁR

BLINX THE TIME SWEEPER (XBOX)

CHASE HOLLYWOOD STUNTS - LOONS (XBOX)

XBOX LEITÁR

SEBESSÉGLÁZ (XBOX)

DOSHIN THE GIANT (GC)

STARFOX ADVENTURES (GC)

SUPER GHOULS'N GHOSTS (GBA)

DRIVER 2 - LORD OF THE RINGS (GBA)

INVADER - DEFENDER oTC (GBA)

PINBALL ADVANCE - GAME & WATCH GALLERY (GBA)

CSEVEGŐ

COOL-TÚRA

2

6

7

8

10

11

12

13

14

15

18

19

20

22

24

26

28

30

36

38

40

42

43

44

46

47

48

50

52

54

56

58

60

61

62

64

AKTUÁLIS 55

Mi a fene az a +8 a címlapon? Miért ilyen vastag ez a novemberi szám? Mi van abban a csomagban, amit a Konzoltól hozott a postás? És egyáltalán, mikor halt meg Billy Idol? Fontos kérdések, melyeket meg kell válaszolnom...

Azt gondolom már kiderítettétek – nem kell egy Sherlock Holmesnak lenni hozzá –, hogy nyolc oldallal ismét megnöveltük a Konzol terjedelmét és ezért ismét nem kell egy fillérrel sem többet fizetnetek! Sokat filóztunk, hogy mivel lépünk előre; természetesen először a DVD melléklet jött szóba, de ezt az ötletet – EGYELŐRE – el kellett vetnünk. Oly mértékben növelte volna meg a lap árát, amit nem biztos, hogy minden pénztárcájára kényes (esetleg fiatalabb) olvasó be tudott volna nyelni, azonkívül a jelenleg még szerény, de annál vehemensebb Nintendós tábor (ugye csomi? :) sem biztos, hogy örült volna egy számukra lejátszhatatlan lemeznek. Ráadásul fontos szempont az is – amit sokan nem is sejtene, vagy nem akarnak tudomásul venni –, hogy a DVD legális anyagokkal való megtöltése nehéz feladat. A cégek igen háklisak a copyright kérdésére, ezért nem lehet csak úgy hübelebalás módjára felnyomni a DVD-re minden internetről/innenonnan leszedett videót!

Persze a DVD nem bukott úgy, csak egy kis ideig még pihentetjük a dolgot... Januártól ugyanis gyökeres változtatásokat tervezünk a magazin életében. Éppen ezért új előfizetéseket most nem is fogadunk el – persze aki eddig hű volt hozzánk, az ezután sem fog csalódni! ;)

Megtartottuk „előfizetői játékunk” sorsolását is! Tizenkilenc nevet dobott ki a gép, készítettem tehát 19 izgi csomagot, pólóval, baseball sapkával, PS2 demólemezekkel, figurákkal, tollakkal, kitűzőkkel, matricákkal, kulcstartókkal – mire ezeket a sorokat olvassák, remélhetőleg már megkapták őket a szerencsés nyertesek. Aki most nem nyert, az se búsuljon – egy halom PS2 és Xbox DVD játék, GameCube baseball sapka és póló vár még kisorsolásra egy karácsonyi akció keretében!

Végül jöjjön a legfontosabb kérdés: mi történt Billy Idollal? Reiker az előző havi Cool-Túrában eltemette a rocknagypapát, én meg bárgyú módon átsiklottam kijelentése felett. Lett is nagy derűltég, amikor kiderült: Billy fiú él (virulni már nem virul :). Először Liquid tanácsára egy bérnyilkost akartunk küldeni Los Angelesbe, de aztán inkább a helyesbítés mellett döntöttünk... Reiker meg megkapta a magáét!

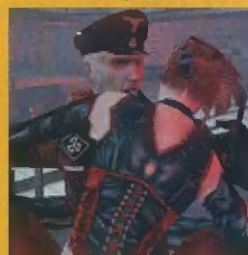
Martin



Time Splitters 2



Auto Modellista



Bloodrayne



The Two Towers



Run Like Hell



Blinx



Red Faction 2



Starfox Adventures



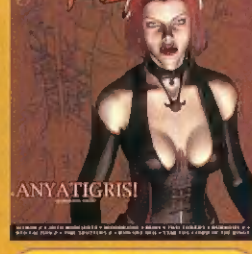
Sly Cooper



Super Ghouls'n Ghosts



Gondoltunk rá, hogy az Auto Modellistát tesszük címlapra...



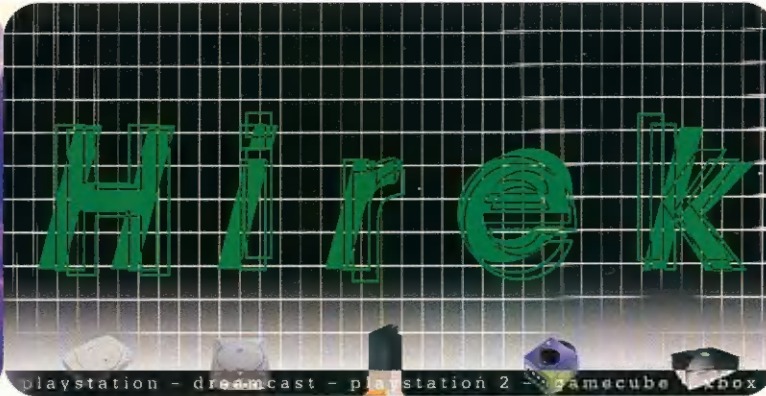
...de a Bloodrayne hősnőjének idomai sem hagytak hidegen minket!

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest,
Árpád út 112. (Árpád Üzlet ház)
Terjeszt: Hírker Rt., MH Rt
és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélátvitel: Heiting Média Kft.
Levél cím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft.
1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: Doshin the Giant (GameCube)



FINAL FANTASY X-2 (PS2)

Végre hivatalosan is bejelentették a **Final Fantasy X** "második részét" (még leírni is furcsa, a Square soha nem csinált hagyományos értelemben vett folytatást az FF-univerzumban). A játék végső címe **Final Fantasy X-2** (korábban legalább háromféle címen emlegették a játékot, volt itt minden a „Final Fantasy X – Yuna ver-



sion"-ön keresztül a „Lord of the Future”-ig bezárólag – az új cím legalább egyértelmű). Két évvel Sin legyőzése után játunk, a játék világában beköszöntött az Eternal Nagi (végtelen nyugalom) korszaka. A dolgok azonban rosszra fordulnak, és a Besaid szigetén tartózkodó Yuna ismét sorsfordító kalandok várnak. A folytatásban állítólag Waka is visszatér – a nyitó animációban legalább is biztos ott található öklеме. A játékban alapvetően Yunával kavarhatunk majd, aki a Sin elpusztítása után megváltozott világban (ismét megjelennek a különféle gépek és járművek) újabb kihívások elé néz. Rengeteg új felfedezhető terület lesz a játékban, főhősnőnk fut, ugrik, harcol – ez utóbbit a jelek szerint valós időben teszi – a játék reklámspotjainak megtekintésekor erős Tomb Raider-utánérzés vett erőt a szerkesztőségem. A harcrendszer részleteiről egyelőre nem sokat tudni, de az un "Active mode" megjelenése igencsak a Crystal Chronicles-féle realtime összecapások implementálása felé mutat. A második epizódban Yuna új ruhában jelenik meg – a kosztümöt Rikktól kapta. Az új öltözet



oka az, hogy főhősnőnk olyan népszerűvé vált a világban, hogy teljes ímszaváltásra volt szükség – különben lépten-nyomon felismernék. Sokan furcsállták (mi is) a Yuna néni által használt két automata pisztolyt, de a ravasz Squares arcoknak erre is van magyarázatuk: az FFX történeteinek végén az Aeonok eltűnnek a világból, ergo nincs már mit megidézni a csatákban – ezért kellenek a löfegyverek. Az FFX-2 története jóval kevésbé lesz lineáris, mint az előzmények: a játék elején rögtön több irányba is elindulhatunk. A korábban pletykált második "folytatás" az un. "Rikku-verzió" kacsanak bizonyult, azaz a

Square soha nem fejlesztett ilyesmit. Várható japáni megjelenés 2003 márciusában, NAGYON kíváncsiak vagyunk, hogy mi lesz ebből...

KING OF ROUTE 66 (PS2)

Böszme nagy kamionok szerepelnek benne és a Sega AM2 fejleszti, na, mi lehet az? Igen, kitaláltatok (aki mondjuk Sega Rally-ra tippelt, az büntetésből sürgősen szaladjon el a sarki játéktérembe és egy nagy halom fémszázzal a zsebében látogassa meg a kamionos automatát), a



18 Wheelers – American Pro Truckers arcade-Dreamcast siker folytatásáról van szó. A második rész címe **King of Route 66** (még szerencse, hogy nem 666 :-), és mindenben követi/továbbgondolja a nagy előd által meghatározott hagyományokat: negyven választható karakter, hatalmas pályák, örült misziók és kékmény rombolás. A játék Playstation 2 exkluzív, az óceán túlsó felén 2003 márciusában jelenik meg.

NETWORK BIOHAZARD (PS2)

Korábban Biohazard Online-ként ismertük, most éppen **Network Biohazard** a (munka)címe: a lényeg változatlan, a Resident Evil multiplayerre kihegyezett, hálózaton játszható verziójáról van szó. A Capcom a korábbi nagy titkolózás után most végre részleteket is elárult a készülő új Resident-játékról. A Network Biohazardban nyolc karakter közül választhatunk majd: **Kevin** a Racoon Cityi rendőrség tagja, a játék legbátrabb karaktere; **George** egy elvált sebész, akinek érdeklődései vannak a helyi politikai körökben; **Yoko** japán lány, sok titokkal, és rejtélyes múlttal; **Mark** egy nagy cég biztonsági főnöke, akit a vietnámi háborús emlékei kínoznak; **Cindy** a vidám pincér-lány; **David** a halk szavú vízvezeték szerelő; **Jim** Racoon City metrórendszerének egyik karbantartója, aki viszont sokat beszél, rendkívül energikus, és erőssége a különféle rejtvények megoldása; és végül **Angela**, a nagyszájú újságíró – ők próbálnak kiutat találni Racoon City pokla-



ból, amikor a Resident Evil 1-2 történeteivel párhuzamosan. A karakterek eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek majd, mindegyik másban lesz erős – pisztolyt például mindenki használhat, de a brutálisabb fegyverekhez csak a megfelelő képzettségekkel felruházott karakterek juthatnak. A játékban egyszerre négy "élő" játékos nyomulhat, a többiek a konzolmasina vezérli – a csapatban közlekedés javallott, de nem kötelező, lesznek például olyan szituációk, amikor a karaktereknek szét kell válniuk. A városban kószáló NPC-k nem csak zombielestéggént szolgálnak majd, hanem aktívan alakítják a történetet – lesznek olyan küldetések, ahol meg kell mentenünk őket; más esetekben viszont akár ránk is támadhatnak, sőt információkat is kérhetünk tőlük. Megjelenésük várható 2003-ban, egyelőre kizárólag a kettes számú Pjlesztőciora.

GUN SURVIVOR 4: BIOHAZARD (PS2)

Még mindig Capcom és még mindig Biohazard: a **Gun Survivor 4: Biohazard** a cég fénypisztolyos-lövöldözés sorozatának legújabb darabja. A dinoszauruszok világába tett rövid (és kissé kiábrándító) kirándulás után a széria visszatér



az ismerős zombihentelés-univerzum ölelő karjaiba: a negyedik rész ismét a Resident Evil cselekményszálát bonyolítja tovább. A helyszín ezúttal egy olajfúró torony, ahol a szokásos lövöldözésen kívül némi 3rd person felfedezésben és rejtvenymegoldásban is részünk lesz. A sztoriról bővebbet nem tudni, de az a pletyka kering, hogy a GS4 története alapjaiban megegyezik azzal a storyline-nal, amit a Capcom eredetileg a Resident Evil 3-ban akart felhasználni, de később jegelték az ötletet – azaz teljesen új szereplőkkel találkozunk majd. 2003 tavaszára készül el, ha minden jól megy – akkor majd meglátjuk, hogy mi igaz a fenti szóbeszédből...

DEF JAM VENDETTA (PS2, GC)

Újabb sportjáték a láthatáron, ezúttal a bizarabb fajtából: az **EA Sports Big** és a



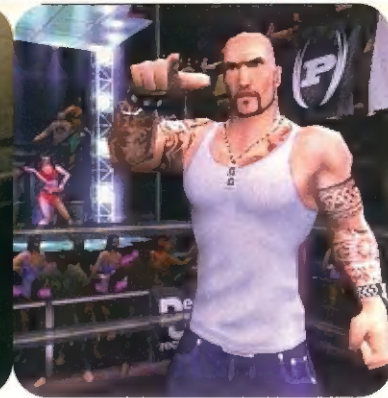
Def Jam (hires-hírhedt amcsi lemezkiadó, életstílus-iránymutató és ruhagyár: a trendi underground hip-hop életvitel evangelistái) kooperációjában készülget a **Def Jam Vendetta**. A DJV a sajtóanyag szerint a "titkos földalatti harci klubok izgalmas világába vezet be a játékos", a képek alapján nekünk szimpla pankráció-utánérzésnek tűnik a játék, amit az ismert karakterek (a Def Jam hűzónévei: DMX, Method Man, Redman, Scarface) szerepeltetésével kívánnak a jobb sorsra érdemes ifjúság nyakába szőni. Megjelenésük várhatóik jövőre (Playstation 2, Gamecube) – nem valószínű, hogy a lerágjuk addig a körmeinket az izgalomtól.

RISE TO HONOR (PS2)

A Sony Foster City-beli stúdiójában készülő gőzerővel a **Rise to Honor**. A játék első blikkre szimpla Max Payne/Dead to Rights-klónnak tűnik – egészen addig, amíg nem vetünk egy pillantást a közreműködők rendkívül impresszív névsorára. Jet Li, Hölgyeim és Uraim, no meg persze Corey Yuen. Li apót gondolatok senkinek nem kell bemutatnom, a (gyengécske) amerikai munkásságából (The One, Romeo Must Die) bizonyára mindenki látott valamit, de a távol-keleti filmek által jobban meglegyintettek talán a hongkongi filmjei (Once Upon a Time in China-sorozat, Fist of Legend, Black Mask) közül is ismernek néhányat. Yuen mester hasonló kaliberű legenda, bár ő mostanában már sokkal inkább a harci koreográfiával foglalkozik (a hamarosan nálunk is a moziba kerülő The Transporter is az ő keze munkáját dicséri). A RTH vérbeli akciójáték, melyhez a fentebb említett két úriem-



ber filmes munkássága szolgáltatta az alapot. Közreműködésük azonban nem merül ki ennyiben, a főhős alakját egy az egyben Jet Li bácsiról mintázták, és a mozgások motion-capture-ölését is rajta végezték el – Corey Yuen vigyázó szemével előtt (ő csinálta koreográfiát). A játék története akár Li következő filmjének forgatókönyve is lehetne: hősnőnk, Kit Yun egy Chiang nevezetű hongkongi triád-főnök személyes testőre – egészen addig, amíg valaki jobblétre nem szenderíti az úriembert. Yun persze beavadul, és nyomozni kezd a gyilkosok után, de e mellett még ex-főnöke fiatal lányát is meg kell védenie. A játék javarészt Hong-Kong-i és San Francisco-i lokációkon játszódik, és minden igyekezknek belepréselni a fejlesztő urak, amit egy jófajta keleti akció-történetl csak elvár az ember: hatalmas képisztolyos tűzharcok, látványos verekedések, és rípiyává zúzható berendezés. A nemrég közzétett gameplay-videó alapján forrónak ígérkezik az anyag, a távol-keleti bloodshed-eposzok lelkes rajongói (a hírszerk. is közéjük tartozik) már készíthetik



is a pénztárcát, mert a hírek szerint még idén, az év végi hajrában megjelenik a játék.

VARANOIR (PS2)

Az Idea Factory tálalásában érkezik hamarosan a **Varanoir**, egy jó kis hagyományos japán stílusú RPG. A címben szereplő Varanoir egy varázsló-iskolát takar,



ahol egy démon-mester ellen készítik fel a tanítványokat. A sztori három karakter sorsa körül forog: Myo, az iskola egyik legtehetségesebb tanítványa, a leányzó nagypapja, a korábban jeles bajvivőként (mostanság azonban takarítóként) funkcionáló Li, és Myo legnagyobb iskolai riválisa, a gyönyörű Ryuto bonyolódnak izgalmas kalandokba. A Varanoir véletlenszerűen generált dungenokat, (az olyat a hírszerkesztő nem nagyon szereti, kivéve a Diabloban) és a legyőzött ellenfelektől elkobzott tárgyak fegyverekké alakításának lehetőségét ígéri – ilyesmit mondjuk már láttunk máshol is. Japáni megjelenés október végén meglőrtént (a hírek szerint valamikor 2003-ban angolul is kiadják), az előrendelők öt darab *Kingdom of Chaos* (ebben az univerzumban játszódik a game) trading card-al lesznek/lehet gazdagabbak. Anime is készült, a Varanoir OVA első két epizódja a játék megjelenése után pár héttel lesz kapható.

BATTLE ENGINE AQUILA (XBOX)

Ha így folytatódik tovább, akkor az Xbox lesz a mech-szimulátorok és akció-játékok definitív platformja. Felsorolni is nehéz az xdobozra mostanában megjelenő/hamarosan megjelenő, böszme nagy

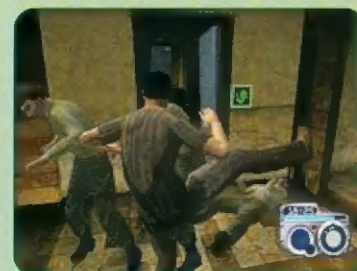


óriásrobotokat felvonultató játékokat, olyan nagy címek versenyeznek az első-séget, mint a Mech Assault, a speciális irányítójáról (tudjátok, az nagyon drága, kismillió gombot felvonultató szerkezet) és akkurátus szimulációjáról elhíresült Steel Battalion vagy éppen a koreai Phantag-ram által fejlesztett Phantom Crash. A **Battle Engine Aquila** első hallásra jó-fajta mexikói tequila-márkának tűnik, de persze nem az. Az eddig nem túl sikeres Lost Toys (Ball Breakers – PS1, MOHO –

PC, a kis guilfordi cég a híres-neves Bullfrogból emigrált programozókból és grafikusokból alakult 1999-ben) ezúttal a mecha-akciók göröngyös talaján próbálkozik. A BEA világában kökemény felmelegedés keseríti meg az emberek életét – a planéta nagyobbik felét víz borította el, a túlélők pedig kétségbeesetten küzdenek a túlélésért. Az eddig látottak alapján a Battle Engine Aquila igazi erőssége a grandiózus akciók korrekt megjelenítése lesz. Iszonyatosan sok ellenfelet kezel a játék, epikus méretű csaták zajlanak a képernyőn – mindez igen magas frame/secundum értékek mellett. A Rage Gun Metaljához hasonlóan a mechünk repülni képes, sőt állítólag még a tengerek mélyét is megjárhatjuk vele – ezt abból következtettük ki (mi kis ravaszok), hogy igen sok, erősen tengeraltjáróra hajazó ellenfél található a játékban.

MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA (XBOX, GC, PS2)

Az alcímben szereplő "Surma" szócskával érdekes szójátékokat lehetne farigcsálni (a surmó-számú összecsengés igen tág lehetőségeket biztosít), de nem tesszük: vétkomoly gamerlap lévén (kuc-kuc :-)) inkább a játék tartalmi valóját vizsgáljuk be. A **Mission Impossible – Operation Surma** az Infogrames újabb próbálkozása, hogy normális játékokat hegesszenek a több éve jó pénzért megvásárolt Imposzibilis Misszió-licenccel (halakn jegyezzük meg, hogy eladdig nem nagyon jártak sikerrel). Ethan Hunt újabb kalandjaiban egy ICEworm kódnevű mik-



rochip felkutatása lesz a feladatunk, amivel birtokosa kedve szerint közlekedhet ki-be a világ jelentősebb biztonságát rendszereiben (újabb holk megjegyzés: ezt az ötletet egyszer már elsűtötték a Sneakers című 1992-es Robert Redford filmben – sebjaj). Hunt kolléga (Tom Cruise a Minority Report után most sem adta az arcát poligon megfélemlítésnek, annyira mély bukszája úgy tűnik nincs a francia kiadónak) tizenkét lehetetlen küldetésen keresztül lopakodik, használ érdekes műtűöket (mini-kommunikátor, kézi scanner), és persze áit áruhákat – a Közel-Keletől Rómán át Kelet-Európáig. Év végén kezdhetünk akciózni, minden platformon.

APEX (XBOX)

Az Infogrames sem akar kimaradni a minőségi xdobozos autós játékok piacából – az *Automobili Lamborghini* (Rage) mellett újabb, grafikailag lenyűgöző autóversenyt kapnak a fekete doboz büszke tulajdonosai. Az **APEX** fejlesztésért az a Milestone (a srácok Olaszországban tevékenykednek) a felelős, akik korábban, a kilencve-

nes évek derekán egyszer már alaposan lelették a névjegyüket a híres Screamer-sorozat három epizódjával. Azóta nem sokat hallottunk róluk, de ha az APEX-et szánják visszatérésnek, akkor a legjobb lóra tettek. A játék nem egyszerű autóverseny: a szokásos árkád-jellegű összecsapásokon kívül rendelkezésünkre áll egy ügynevezett Dream Mode is. A DM a játék karrier-módusát takarja, melyben magunknak kell menedzselnünk egy kiválasztott autómárkát (a választék igen széles, olyan licenccel járgányokkal nyomul-



hatunk majd, mint a Mercedes a Jaguar vagy a Lotus különféle típusai – összesen hetven darab autót közül választhatunk), és a versenyek megnyerésével kell „piacot elhódítanunk a konkurenciától”. A játék grafikai oldalát a képek alapján mindenki ítélje meg maga – szerintünk bődületesen jól néz ki a cucc. Megjelenés 2003 márciusában, kizárólag Xboxra.

FISHING LIVE ONLINE (XBOX)

Japáni barátaink meg vannak örülve a horgászós játékokért – elég csak megnézni szegény megboldogult Dreamcast pecázós kínálatát – a Microsoft pedig mindent megteszt a japáni piac meghódítása érdekében. Innen származhat a **Fishing Live Online** ötlete is, elvégre nelen játszható halkergelőt árúlettel nemigen találkozhattunk még. Na, most majd fogunk: a FLO tucatnyi, akkurátusan lemodellezett lokációt tartalmaz a világ különböző részeiről, tizenhárom híres-neves cég (például Daiwaseiko – a horgász-fanatikok biztos ugrálnak most a név hallá-



tán, szerénytelenségemnek nem nagyon mond semmit a keleti hangzású név) pecázós cuccai közül válogathatjuk össze a legszimpatikusabbakat – nem csak botokat választhatunk, hanem még az orsók és damilok is egytől-egyig licenccelt. Egyszerre tízezer (!) player próbálhatja majd bekeríteni a naívan úszkáló hal pajtásokat, a játék ráadásul ütős Dolby Digital 5.1 támogatást, és voice-chat funkciót is tartalmazni fog. Japáni megjelenés 2003 tavaszán, a világ egyéb territóriumai egyelőre még nincsenek célba érve.

A grafika melleleg erősen büntet, de azt hiszem, ezt ti is leszűrtétek már magatoknak.

THE WILD RINGS (XBOX)

Japáni barátaink a wrestlingért is teljesen meg vannak örülve (és hogy teljes legyen a kép: a baseballt is imádják), és mivel a Microsoft TÊNYLEG mindent meg akar tenni a japáni piac meghódítása érdekében – wrestling játékokat is kapnak a japáni vásárlók, szépet, jót, neten játszhatót. Híres birkózók (vagy

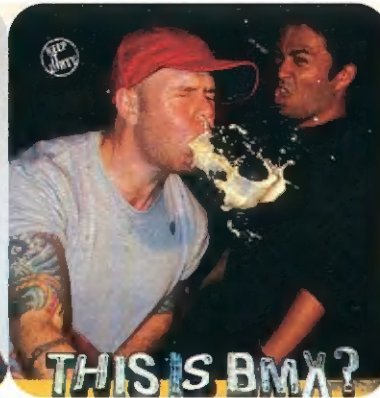
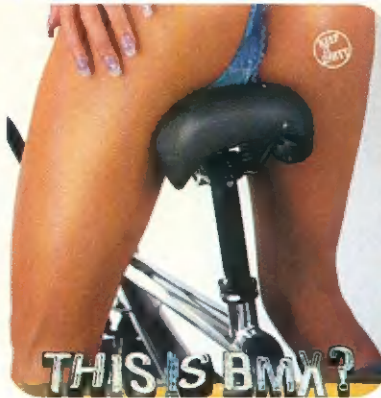


hogy is fordítjuk ékes magyar nyelvre a wrestling) ugyan nem szerepelnek a **The Wild Rings**-ben, de legalább van vagy száz belőlük, ami testvérek között is elég szép választék. A száz szereplő több mint ötszáz (!) harci technikát tud elsajátítani, és mintegy tizenegy harci stílus közül választhat. Ha nem találunk meg a nekünk megfelelő delikvenst a száz emberke között, akkor akár saját magunk is létrehozhatunk egy új versenyzőt – az edit módban a harcostárs haját, karjának/fülének/orrának/szájának nagyságát, szeme színét, hajviseletét (egyszóval mindent) kedvünkre alakíthatjuk. Az online bajnokságokon kívül új ruhákat, sőt új speciális mozgásokat is magunkhoz szálíthatunk majd a játék honlapjáról – valamikor 2003 tavaszán.

BATMAN: DARK TOMORROW (XBOX)

A különféle platformokra készülő kazalnyi szuperhíros játék közül szerény véleményünk szerint a Kemco által fejlesztett Xbox-os **Batman: Dark Tomorrow** néz ki a legpofásabban. A bőregér legújabb kalandjait feldolgozó beat'em up igen kemény felütéssel indít: Gotham Cityben (szokás szerint) ismét elszabadult a pokol, az utcánkon bandák garázdálkodnak, Gordon rendőrfőnököt elrabolták, a hírhedt Arkham Asylum (tudjátok, a diliház, ahol a Batman-gonoszok többsége végezni szokta) pedig el lett zárva a külvilágtól. A Fekete Lovag feladata ennek megfelelően az utcai harcok megfékezése





(jól agyon kell verni mindenkit), Gordon kiszabadítása (jól agyon kell verni a fogva tartókat), és bejutás az Asylumba (azt még nem tudjuk, hogy itt kiket kell jól agyonverni, de biztos lesznek jó néhányan). A folyamatos pofozkodás mellett Batman koma a feszes, golyóálló bőrnaci rejtett zsebeiben magánál hordott kutyákat is beveti az ellenfelek hatástalanítására – mint ahogy tette ezt már az SNES-es idők betmenes játékfeldolgozaiban is. A Böregér: Setét Holnap tehát elsősorban inkább a grafikájával fogja lenyűgözni a tisztelt játékosokat a jövő év elején, mintsem a zsánert megújító játékmeneffel – nem baj, egy kis agyatlan pofozkodás sem árt néha.

SPACE RAIDER (GC, PS2)

A **Space Raider** azok közé a játékok közé tartozik, melyek nagy valószínűséggel soha nem fognak felkerülni a „Nagy Klasszikusok” feliratú dicsőségtáblára. A Taito lövöldésének történeti alapjai olyan egyszerűek, mint egy kőbalta: Nagyon Gonosz, Nagyon Ronda Idegenek támadnak a Földre, mi pedig a Nagyon Jószágos, és Nagyon Gyűves hősről alakítva hűvös halomba fogjuk látni őket Marha Nagy Fegyverek segítségével. A játék elején három játszható karakter közül választhatunk, melyek eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek (*Justin* – tizenhét éves if-



jong, aki barátai meggyilkolását akarja megbosszulni a támadókon, ő tipikus „all-rounder”, azaz balanszírozott képességekkel bír; *Ashley* – huszonhárom éves széke cicababa, aki eltűnt szerelmét keresi, akit valószínűleg a gonosz alienek raboltak el, erőssége a gyorsaságában rejlik; és végül *Naji* – a kötelező afro-amerikai (értsd: néger) karakter, kiméletet nem ismerő ex-kommandós, aki lassú ugyan, de hatalmas adag sebéseket képes elnyelni). Az alapból választható Story módon (mely a single player szórakozást szolgálja) kívül választhatjuk majd a Túlélő módot is, ahol viszont már egy cimboránkkal karöltve állhatunk neki a randaságok kipurgálásának az univerzumból – mentés/continue lehetősége nélkül. A Taitonál is érezhetik, hogy a játék nem feltétlenül A-kategóriás produktum, így a jövő év januárjában debütáló Gamecube verzió már rögtön erősen nyomott áron, 4800 yenért kerül a japáni játékboltok polcára.

POKEMON RUBY/SAPPHIRE (GBA)

Elkezdtek szállingózni az információk a GBA-ra megjelenő új Pokémon-játékról: a **Pokemon Ruby/Sapphire** címre hallgató folytatás három új alap-zsebszörnyet vonultat majd fel (az alsó sorban láthatjátok őket). *Achamo* egy sárga ma-



dárka lesz, tűz-attribútummal; *Kimori* egy furcsa béka, üveg-attribútummal és HP-abszorbalási képességgel; míg *Mizugorou* egy meghatározhatatlan fajtájú, víz-attribútumu kék szörny, aki ennek megfelelően a sárban érzi magát a legjobban. Az eddigi játékokban megtalálható Pokedexet a Pokemon Navigator váltja majd fel, mely az összes Pokemonról tartalmaz némi információt, és azt is megmutatja, hogy éppen milyen zsebszörnyek tartózkodnak az adott területen. A játék négy játékos által nyomható battle-módot is támogat (link kábel segítségével, természetesen). Újdonság még a Pollock: az tulajdonképpen egy etető-szerkezet, melynek segítségével a játék során fellelt cukorkákat tudjuk kedvenc szörnyeinkkel megosztani, ilyen módon is növelve bizonyos tulajdonságaikat. Japánban az év legvégén már kapható, a világ többi része kénytelen lesz 2003-ra halasztani a zsebszörnyikék újabb hordájának terelgetését.

SEGA RALLY (GBA)

Kegyetlenül beindult a Gameboy Advance autóverseny-piac, sorra jelennek meg a jobbnál-jobb címek a kis hordoz-

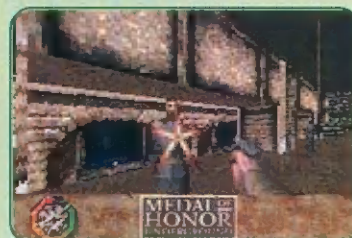


ható masinára: a hírszerkesztő őszintén megvallja, hogy ha valaki egy évvel ezelőtt azt mondta, hogy ilyen grafikai minőségű anyagokat fognak kihozni a Nintendo új handheldjére, akkor simán körberöhögi az illetőt tévedni emberi dolog, és jobb is, hogy így történt. Minden esetre a karácsonyi kínálat egyik biztos fénypontjának ígérkezik a **Sega Rally** gémbójos árkád-átírta, melyet az eredeti SR2-t elkövető *Sega Rosso* (féltistenek!) fejleszt. Full 3D-s poligon-grafika, három választható nézet, négy játékos multiplayer linkkábel keresztül – ha a játszhatóság is marad az eredeti, akkor kötelezően beszerzendő gamével állunk szemben. Japánban december tizenkilencedikén lesz megvásárolható 5800 yenért, amerikai/európai megjelenési időpontról még nincs hír – remélhetőleg a jövő év elején már mi is nyomulhatunk vele.

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND (GBA)

Az Electronic Arts valami kegyetlenül talál mostanában a Medal of Honor (ugye

senkinek sem kell elmondanom: második világháborús FPS-ről van szó) szériával. MoH most már van minden platformon, a pécés és a pléjstéciókterres verzió pedig



megjelenésük óta (most már lassan fél éve) stabilan ott tanyáznak az eladási listák első harmadában. Érdekes, hogy GBA-n rögtön a sorozat eredetileg kettős sorszámat viselő részével indítanak (**Medal of Honor: Underground**) – igaz, az anno még kis szürkén megjelent két epizód közül ez volt a jobb/kidolgozottabb. A Destination Software által fejlesztett átirat természetesen (szuper GBA képességek ide-vagy oda) nem tudja hozni az eredeti grafikai színvonalát: a játék alatt futkosó háromdés motor leginkább a Doom vagy Duke Nukem GBA-s inkarnációjára hasonlít (spriteokból felépülő ellenfelek, néhol textúrázatlan plafon). A grafikai bufitás ellenére az ígéretek szerint a játékelmény változatlan marad – a DS azon van, hogy még idén befejezze, de a playők szerint szinte biztos, hogy csak a jövő év elején fog kijönni.

SAMURAI DEEPER KYO (GBA)

Huhuhu, emberek, **Samurai Deeper Kyo** játék! Akik figyelemmel követik az anime-szcéná történetét, azoknak most bizonyára (hozzám hasonlóan) széles mosolyra húzódik a szájuk: a Samurai Deeper az utóbbi idők egyik legelvezetesebb, és legjobb cselekményvezetésű japonimáció-sorozata volt. A történet a tizenhetedik század legelején játszódik, mikor is a sekizhatharai csatával létrejön Japánban a Tokugawa-sogunátus (mely-



nek majd csak az 1868-as Meiji-restauráció vet véget – de ez már más téma, a részletes történelemleckelet most eltekintünk :-). A csatában legenda születik: Démonszemű Kyo egymaga ezer harcost öl meg az ütközetben, a mézárslásnak csak a Sakuya-sama által megidézett hatalmas meteor (és ez már nem feltétlenül tartozik a historikus realitás tárgykörébe) tud véget vetni. Kyo eltűnik. Négy évvel később egy Shiina Yuya névre hallgató fejedősz hólyg elkap egy csavargót, aki éppen fizetés nélkül akar meglógni egy fogadóba – a csavargónak tűnő idegenről azonban hamarosan kiderül, hogy valahol mélyen a legendás harcos személyisége van elte-

metve benne – csak most éppen Kyoshiro névre hallgat. A GBA-s játékfeldolgozás grafikai színvonala abszolút hű marad az eredeti anime magas produkciós értékeihez: egy nagyon profin megcsinált kettősdés, felülnézeti akciójátékkal állunk szemben (cinikusan le „diabolklónozhathatnám” de teszem – szerintem stílusosabban néz ki annál) ahol a harcokban az életerőnkön kívül az energiaszint-mutatónkra is oda kell majd figyelnünk. Minden támadás energiát fogyaszt ugyanis, a durvább speciális mozgások értelemszerűen többet. Az energia-csíkot pihenéssel, vagy különféle speckó cuccok magunkba szőlítással tudjuk majd feltölteni. A Samurai Deeper Kyo Japánban december huszonhetedikén debütál, őszintén reméljük, hogy lesz annyi esze valamelyik nagyobb kiadónak, hogy áthozza angol nyelvű verzió is. PSone verzió is várható – a stílus sajna nem ugyanaz, PS1-re egy meglehetősen szimplának tűnő 2D-s vereskedés-játék formájában érkezik majd az anyag.

MAZSOLÁZÓ

BMX XXX BOTRÁNY

Kezdjük a hónap legszaftosabb hírével: mint az előre sejtethető volt, az Acclaim rendhagyó extrém sport-játéka, a **BMX XXX** (korábban Dave Mirra's BMX XXX, de Mirra bácsi nevét később érthető okokból elhagyták) már megjelenése előtt bot-



rányt kavart. A legnagyobb amerikai játékbolt-hálózatok (Wal-Mart, Toys R Us,



KB Toys) kerek perec elutasították a játék forgalmazását – szerintünk ugyanis elfogadhatatlan elemeket tartalmaz. Elég egy pillantást vetni a bicajozós áruházból közölt elzetes képekre és videókra, és már is látszik, hogy mire gondolnak a játékboltok fura urai: félmeztelen nénik, erős szexuális képzeteket keltő szobrok mindenütt, és akkor a játék keményen kétértelmű nyelvezetéről (a szeretkezés különféle formáinak és az intim testtájaknak gyakori és változatos emlegetése) még nem is beszélünk. Nem teljes a bojkott: az EB Games és a Best Buy például ársutáni fogja a játékot – az ilyenkor szokásos "Mature" azaz "Kizárólag felnőtteknek!" matrica applikálása után persze. Lapzártá előtt érkezett a hír: a botrányt



elkerülendő az Acclaim valószínűleg egy erősen cenzúrázott Playstation 2 verziót is előkészít a játékból – így az ifjúság erkölcsi nevelésére fókuszáló kereskedés is kiterjedt majd a polcokra az Acclaim vidám kis játékát. **(Mi meg egy erősen cenzúrántes címlapot szeretnénk készíteni, ha összejön... Martin :)**

A LIK SANG VÉGE?

Rossz hír a modchip-barátoknak, és GBA-s flashrom-berhelőknek: a konzolgyártók megelégtették a hongkongi „hardware-upgrade” gyártó és forgalmazó Lik Sang (www.lik-sang.com) áldásos tevékenységét, és eddig példa nélküli egyetértésben (a Microsoft kezdeményezett, de később csatlakozott a Sony és a Nintendo is) perelték be egy helyi bíróságon a céget. A jogi akció másnapján a Lik Sang honlapja látványosan meghalt (a főlapon ugyan szerverhibára hivatkoztak, de mindenki tudta, hogy merre fúj a szél), aztán két hét elteltével ismét működni kezdett – de az összes illegális hardvereszköz eltűnt a kínálatukból. Elemzők szerint a Lik Sang bukását a mohóságuk okozta – nem elég, hogy modchipeket és a romok illegális átírt/eltávolítását lehetővé tevő szerkezeteket árultak – hanem „okosított” konzolokat is, ez pedig már túlságosan nagy számla volt konzolgyártók szemében.

MEGALAKULT A 3D AGES

A Sega és a D3 közös céget fog létrehozni 3D AGES néven – az új forgalmazó a budget árkatóriás játékok piacát célozza meg (az a 20 dollár alatti árszámú produktumokat szokta volt jeleníteni). Az új cég kezdőkínálata a Sega régebbi játékeinak újra forgalomba hozott változataiból fog összeállni – leginkább Playstation 2-es címekkel kívánnak foglalkozni. A 3D AGES első játéka (még nem árulták, hogy mi lesz az) 2003 márciusában jelenik meg, és még tizenöt cím követi a jövő év során. Jó hír, hogy nem kizárólag Japánra akarnak koncentrálni, hanem Európában és az Egyesült Államokban is kaphatók lesznek a játékaik. A két cég koponyaként tízmilliárd yent dob a közönségbe, a részvények 51 százaléka azonban a Segáé – ennek megfelelően a forgalmazó elnökét (Satoshi Kayama) is ők adják majd. Volt valami zavaró az új vállalkozás nevében – a fél szerkesztőség a dolog miertjén töprengött – aztán rájöttünk: a 3D AGES a SEGA D3, csak visszafelé olvasva! Gyorsan el is küldtük a felfedezésünket a Segának, hátha nyerni lehet vele valamit... :-)

SEGA FÉLELMEK

A Sega nem csak új divíziókat alapít, hanem a jövőbe is tekint. A Sega korporáció elnöke, Hideko Sato például abbéli félelmeit fejezte ki nemrégiben, hogy a korábban lenézett nyugati fejlesztők lassan a fejükre nőnek. „Az amerikai és európai fejlesztők egyre népszerűbbek, ezért nem engedhetjük meg magunknak a pihenés luxusát” – mondta az aggódó japáni úr. Satoék komolyan fel kívánják venni a kesztyűt – ezt bizonyítja az is, hogy a cég év végi nagy sportmenésységét, az NFL2K3-at költemény 15 millió dolláros (ez egy közepes hollywoodi film-

alkotás reklámbüdzsájének felel meg) kampánnyal kívánják megtámogatni. Ejj, ha a Dreamcast annak idején (folyamatosan) ilyen hátszelet kapott volna, akkor most még mindig írhatnánk a hírvatban új DC-s játékokról...

KONAMI: A DOBOGÓ LEGFELSŐ FOKÁN

A Konami egy ügyes huszárvágással letaszította a Nintendót a japáni játékfejlesztők trónjáról – jelentette a Reuters. Az Enterbrain Inc adatai szerint a Konami elsősorban egy, eddig kizárólag csak Japánban forgalmazott focis játéknak, a közel egymillió példányban elkelt, részletes csapmenedzselési lehetőségekkel rendelkező Winning Eleven 6-nek köszönheti a number one pozíciót. A trónfosztáshoz hozzájárult az is, hogy a Nintendo mostantól a várakozások alatt teljesít a szoftvereladások terén (erről letebb még olvashattok). „A Nintendót azért még korai lenne leírni” – mondta az Enterbrain-főnök Hirokazu Hamamura – „az év végén több exkluzív sikervárományos játékok is megjelenik majd, és egy jó hajrával könnyen visszaszerezhetik az elsőséget”.

NINTENDO PROBLÉMÁK

Mivel a Gamecube sem Japánban, sem Európában nem fogy úgy, ahogy előre tervezték, a Nintendo módosítani volt kénytelen a jelenlegi üzleti évre korábban tett előrejelzéseit: tizenkétmillió eladott Gamecube helyett most már csak tízmillióval számolnak. A Gameboy Advance frontján hasonló változás történt, itt tizenkilencmillióról tízenöt millióra csökkentek a számok, és a szoftvereladásokkal kapcsolatos várakozások is némileg pesszimistábbak lettek – elemzők szerint a GBA a rengeteg remake-nél könnyebb a jelenlegi közepes szereplését. (GBA fronton mondjuk nincs túl nagy ok izgalomra: ha kijön az új Pokemon, megint tarolni fognak). A Gamecube játékok viszont jól fogynak: a Nintendo zászlóshajója, a Super Mario Sunshine Japánban ugyan a vártnál kissé gyengébben teljesít (eddig 650 ezer eladott példány egy új Mario játékhoz képest nem túl sok!), Európában ellenben bombásiker az SMS, az első hétvégén elkelt 175 ezer példány mellett a korábbi 40 százalékkal több Gamecube-ot vittek haza a vásárlók. A japáni eladási listákat (ezen sorok szövegszerkesztőbe pötyögésének pillanatában) egyébként szintén egy Cubeos játék, a Starfox Adventures, azaz a Rare GC-s hatványdala vezeti. A vártnál alacsonyabb hardver-eladások mellett a Nintendot egy külső tényező is sújtja: az amerikai dokkmunkások sztrájkja (melyet végül elnöki hatalomszóval kellett beállítani) miatt közel egy hétre bedugultak a legfőbb szállítási csatornák, így elképzelhető, hogy az (eladások szempontjából legfontosabb) ünnepi szezonban hiánycikk lesz a Gamecube a Újvilági üzletekben.

CSÚSZIK AZ ÚJ TOMB RAIDER!

Nagyon úgy tűnik, hogy a Tomb Raider: The Angel of Darkness nem kerül fel a Telpad kívánságlistájára, azaz az Eidos nem tudja tartani az eredetileg november tizenötödikére kitűzött megle-

nési időpontot. A dolog már amúgy is elég gyanús volt: három héttel a hivatalos megjelenés előtt még mindig néma csend volt a játék körül, pedig már mindenki az „Elkészült a Tomb Raider!”, bejelentést várta. A csúszás legfőbb oka (állítólag) technikai természetű: az új TR még nincs abban az állapotban, hogy kiadható legyen (értsd: pont olyan darabosan és gyengényelően adja elő magát, mint az ECTS-en prezentált verzió). Az Eidos aztán október végén hivatalosan is elhalasztotta a megjelenést, meghozza 2003 februárjára. Öszintén reméljük, hogy addigra sikerül valamit hegeszteni a dologon, ez már a második karácsony Lara néni nélkül.

ÚJ RESIDENT-FILM A LÁTHATÁRON

Mivel a Resident Evil első mozis inkarnációja teljesítette a vele szemben támasztott elvárásokat – a gyengécske amerikai 40 millió dolláros bevételre az egyéb területeken élő Biohazard rajongók még erős 60 milliót pakoltak rá, a 100 millió feletti összbevétel pedig már egyáltalán nem mondható rossznak az alig negyven misis gyártási költség mellett – a filmet gyártó Constantin Films (akik egyébiránt németek, az első részt is javarészt Németországban forgatták) zöld utat adott a folytatásnak. Az eredeti rendező Paul W. S. Anderson ezúttal producerként tér vissza (rendezni valószínűleg nem ő fogja – az úriember éppen az Alien vs. Predator filmverziójának előkészületeivel van elfoglalva), de a gyártásba beszáll Anderson régi üzlettársa, Jeremy Bolt és az Impact Films is. A forgatást már 2003 márciusában el akarják kezdeni (2004 év eleji premierrel számolnak), annak ellenére, hogy eddig még sem a forgatókönyv nem készült el (amit állítólag szintén Anderson írta), sem Milla Jovovich kisasszony nem bólogatott rá arra, hogy megismétlje szerepét harcos amazonként.

BINARY 9 : GAME OVER

Mindig szomorúan adunk hírt egy fejlesztőcsapat csődjéről, most pediglen sajnos ilyen is következni: alig egy éves működés után bezárta a kapuit a Binary 9 (korábban Screaming Kings néven működtek a srácok). A csapatnak eddig egyetlen játéka jelent meg, a nagyszerű GBA-s Pinball Dreams/Pinball Fantasies-remix a Pinball Challenge Deluxe (múlt számunkban Credo apó dicsérte – joggal). A Binarynak több éppen futó projektje is volt (közülük egy igen ígéretes 3D logikai játék, és egy izgalmasan kinéző lövölde), ezek most mind mennek a levesbe. A cég csődjének okát abban látják a fiúk, hogy túl sokat foglalkoztak a dolgok technológiai oldalával, és így elcsúsztak a játékaikkal – megszívleendő tanulság minden jövőbeli játékkészítő-aspiránsnak.

A PLAYSTATION KÍNÁBA MEGY

Bátor lépés a Sonytól: jövőre Kínában is meg akarják kezdeni (hivatalosan – szürkeimport természetesen eddig is volt) a Playstation 2-ák árusítását. És hogy ez miért olyan nagy dolog? Azért kérem szépen, mert konzolgyártó Kínába eddig nem nagyon tette be a lábát. Az ok pe-

diglen az iszonyító méretű kalózkodás (analógia: egy amerikai blockbuster is maximum 7-8 millió dollárra számíthat a kínai piacon, annak ellenére, hogy több mint egymilliárd emberek él arrotalé – a film előbb megjelenik Peking piacain bototeg video CD-n, mint ahogy azt Los Angelesben bemutatnák). A Sony most megpróbálja a lehetetlent: normális eladott konzol/megvásárolt játék arányt produkálni a kínai piacon. Elemzők szerint ez akkor sikerülhet csak, ha a japáni óriás sikerrel lép fel a kalózkodás ellen – azaz megnehezíti PS2 szoftverek másolását.

A NAMCO ÉS A RENDERWARE

„Mitikus middleware” – mondották volt elődök, Reiker-sa a vaskos dollárkötögekért megvásárolható fejlesztői programcsomagokat bemutató cikkében. Igaza lehetett: mostanra már annyira mitikus az a middleware, hogy a japáni fejlesztők is kezdenek rákapni. A Namco aláírta történetének első middleware-licenc szerződését a Criterionnal, mely szerint két, meg nem nevezett projektjükhöz fogják felhasználni a mostanság intóztatós népszerűségnek örvendő (több mint száz játék használja) Rendeware platformot. Az első játék 2003 végén, a második pedig 2004-ben jelenik majd meg – címről, műfajról, és egyéb részletekről egyelőre nem szól a fáma.

NEVET KAPOTT A ZELDA

Fejezzük be az e havi hírkavalkádot a rovat legrövidebb hírével: a Gamecubeos The Legend of Zelda-t, nem kell többé

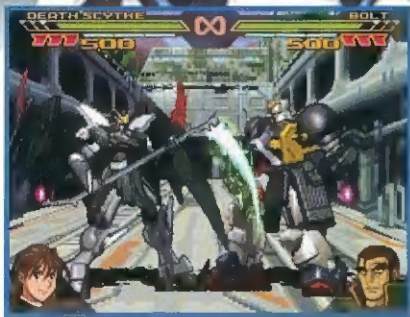


„gémkjúbos zeldának” szólítanunk, mivel a Nintendo bejelentette a Japánban év végén megjelenő játék hivatalos címét: The Legend Of Zelda: Winds of Takuto-nak hívják a kis aranyost.

Ennyi lett volna a novemberre rendelt híradag, jövő hónapban ismét találkozunk – addig bön-gésztétek szorgalmasan az 576 Online-t (www.576.hu) a legújabb konzolos hírekért (a bátrabbak a fórumot is meglátogathatják, ott a szerkesztőség tagjai is meg szoktak fordulni :)



GUNDAM BATTLE ASSAULT 2



ROBOTKUTYÁK HA ÖSSZEKAPNAK

Talán épp a videojátékok képesek arra, hogy megmutassák a különböző kultúrák közötti eltéréseket. Itt vannak például a Japánból érkező játékok. Ezek két csoportra oszthatók: vannak, amik emészthetőek egy európai játékos számára is, ilyen például a különböző RPG-k, első sorban a Final Fantasy sorozat. Vagy vegyük az én egyik kedvencemet a Super Mario szériát. Vagy a Metal Gear Solidot, esetleg a Gran Turismot. Mindkét sa- (és a fent említett játékok is) teljességgel érthető és átérzhető egy közép-európai átlag játékos számára is, sőt eme produktumok kenterbe vernek sok nyugati programot is (ha nem mindet). De az érem másik oldalán ott vannak az olyan emészthetetlennek tűnő darabok, mint a Sakura Wars, Love Hina, Ma-boroshi, vagy a Gundam Zeonic Battle Mobile Suit Mecha Droid Disaster. A fene se érti, mit esznek a kis japcsik ezeken a hatalmas, ember vagy más élőlény által vezérelt robotok háborúin? Én valahogy sosem tudtam beleélni magamat ezekbe a nagy szemű tiniboszorkányok és ifjonti hévvel megaldott suhancok által képviselt irányzatba. Nekem mindegyik ilyen szerkezet egyforma, mint ahogy két Transzformert sem tudnék megkülönböztetni egymástól. Ja persze, én nem Robotech füzeten nem írtam fel, hanem az utcán :) (Csak sajnálni tudlak Pakito... Martin :) Vagy valaki attól lesz ultra brutál, hogy minden delután hentait néz? Neveltséges.

A Gundam Battle Assault 2 is egy ilyen robotosnak megálmodott világ egy kis szelete. A Gundam egyébként Japánban elég híres, a Reiker biztos ebben is otthon van és mindjárt beszúrija ide nekem a szinkronhangok

teljes névsorát :) Azt hiszem teszteltük már az előző részét is, de ha mégsem, akkor is nemrég mutattunk be egy hasonló verekedős játékot. Mert hogy ez az. Abból is a két-dimenziós, igénytelenebb fajtából. Négy lehetőségünk van, nyomjuk egy haver ellen, a gép ellen, haladunk előre az utcán, vagy eljátszogatunk a beállításokkal. Ez utóbbi van olyan izgalmas, mint maga a játék. Van tizenkét, gondolom nagyon híres mecha, mindenféle eredetiség nélkül, hogy még csak véletlenül se legyenek szimpatikusok. Ok az-tán egy szép nagy sprite-ként jelennek meg a küzdőtérben, hogy rozsdára verjük egymást az ellenféllel. Természe-
sen az alapműveletek és ütések túl van-nak extra speciális támadások is, a földön meg a levegőben is. Amik kicsit látványosabbak, és megpróbálják feldobni az egy-hangú püfölgést monoton unalmát. A hát-terektől sem fogsz elájulni, bár 3D-sek és némi mozgás is felfedezhető rajtuk, az Ami-gas Street Fighter 2 felé tendálnak. A zene tipikus jpop, ahogy R úr mondaná, az egész játék meg kakit sem ér, ahogy én monda-nám (innen az utcáról :)



GUNDAM BATTLE ASSAULT 2

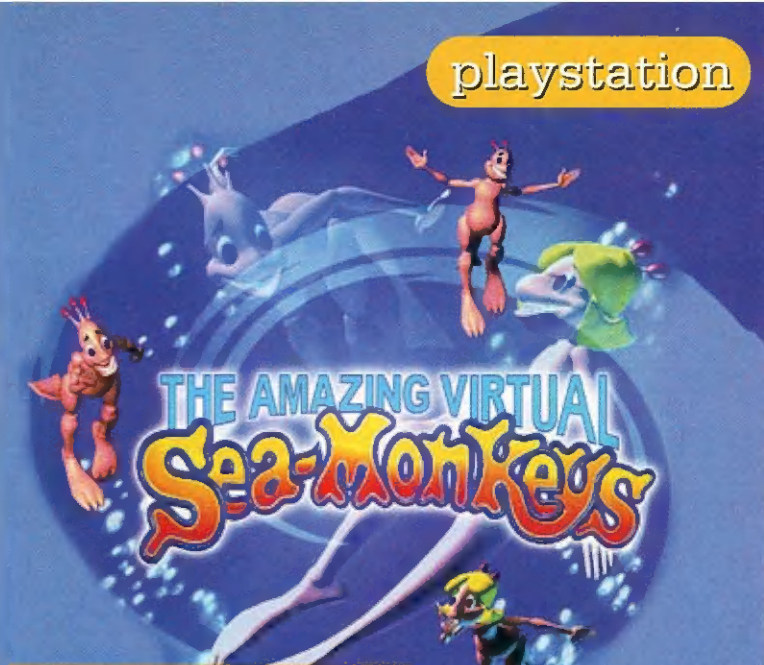
BANDAI/SOTSU AGENCY SUNRISE

grafika: közepes
játszhatóság: elmegy
szavatosság: siralmas
zene / hang: elmegy
hangulat: elmegy

1-2 Játékos
1 memóriablokk
analog irányító (dual shock)

✓ csak corgan-nek :)
✗ idejét múlt már

3 pont



ber formájú, de mégis uszonyos, kis idegen lények úszkáltak. Na, most már kíváncsi voltam, hogy milyen játékról is van szó, úgyhogy gyorsan nyomtam is egy Start Game-t. Nagyjából ugyan-ilyen gyorsan hervadt is le a kedvem, amikor megláttam, miről is van valójá-ban szó. Te egy mini-tengeraltatójátóról irányítasz, aminek az a dolga, hogy az időtlen tengeri majmokat biztonság-ban eljuttassa a célba, azaz a nagy kagylóhoz. A majmok olyan hülyék,

mint a Lemmings-ek anno, azaz mennek, amerre látnak, nem törődve az akadályok-kal és az ellenfelekkel, amiket nekünk kell hatástalanítanunk. A különféle víz alatti lé-nyek vagy ránk, vagy a majmokra veszélye-sek, ezért nem mindegy, hogy mit szedünk fel és mit kerülünk ki. Van nekünk egy szí-vőszerkezetünk is, amikkel követet mozgat-hatunk, hogy ezekből falakat építsünk, így terelve a majmokat a helyes irányba. A grafika két dimenzió, leginkább a SNES-es Donkey Kong-ok víz alatti bonusz pályáira emlékeztet, csak azok jóval szebbek és na-gyobbak voltak. Nálam ez egy nagy nulla, mert logikai ügyességi játékban is van mi-nőség, de ez nem az.

CSIPI M LEE
Csimiplee@576.hu



THE AMAZING VIRTUAL SEA MONKEYS

CREATURES LAB/SWING/ELO

grafika: siralmas
játszhatóság: közepes
szavatosság: elmegy
zene / hang: siralmas
hangulat: siralmas

1-2 Játékos
1 memóriablokk
analog irányító (dual shock)

✓ talán a szándék
✗ az időpont amikor megjelent

2 pont

PIROS POPSIJÚ PÁVIÁNK AZ AKVÁRIUMBÓL

Kisvárosi idill, füstölgő kémé-nyes, piros tetejű kertes házak (kicsit rontja mondjuk az össz-képet ez a kéményfüst, mivel odakint zöldellnek a fák és mindenki rövid-nadrágot visel). Egy lány és egy fiú, hónuk alatt egy-egy társasjátéknak látszó dobozzal viharászva-röhögsél-ve rohannak fel az emeltre, ahol egy-kük szobája található. Ebből én az egyszerű játékesztelőmre következtet-tem, hogy ez csakis egy hagyományos társasjáték virtuális világba átlipáltát tesztvéskéje lehet (vagy valami szexes dolog, hiszen mindenkinek el kel kez-denie valahol, a szülők meg hogy higgyék, hogy csak „Ki nevet a vé-gen”-eztünk :). Agyamban hirtelen több száz képkocka ro-bog át. A képkockák több játékból valók ugyan, de mégis nagy-ban hasonlítanak egy-másra, talán monda-nom sem kell, hogy a kifejezetten tisztán és pengeélesen működő agyam egyből meg-kezdte a képzettsíftás nemes feladatát, és rengeteg flash robbant be a Mario Party há-rom részéből. Onkéntelenül is kellemes érzés járt át. Csak hogy a be-vezető képsor tovább folytatódott és egy szá-momra ismeretlen tárgy került elő a dobozokból, ami hamarosan az asz-talra vándorolt a két lurkó legna-gyobb öröme. Az operatőr rázoo-mol, és végre én is meglátom mi volt a dobozban: speciális vízi ketteként szolgáló üvegfalú edényke, melyben kis halcskák úszkálnak. Ismét bein-dult az agyam, ezúttal homályos em-lékek képe villantak fel, még abból az időből, amikor a család összes tagjának volt leg-alább egy akvárium, mondanom sem kell nekem csak két halam volt, két szíámi har-coshal, amiket állandóan összeengedtem. Közben már azon gondolkodtam, hogy ak-kor ez most egy tamagochi-szerű halneve-lődsi játék lesz-e? De a kamera tovább zao-molt, és én meglepődvé tapasztaltam, hogy a vízben furcsa, számomra ismeretlen, em-



Az EA Sports úgy látszik még mindig számításba veszi a jó öreg PlayStation-t is, és nem csak az újgenerációs fekete masinára fejleszt. Öröm az örömben, hogy ez minket, európai játékosokat jelen esetben nem sokat visogszal, mivelhogy eme féloldalas cikk tárgya nem más, mint a Nascar Thunder 2003, ami valljuk be, csak mérsékelt sikereket ért el itt mifelénk. Nem úgy, mint Amerikában, ahol sokkal több rajongója van, mint mondjuk nálunk a rallyk-nak vagy a F1-nek. Mondjuk a program is amerikai

NTSC-ben jutott el hozzám, talán ki sem adják az öreg kontinensen. Elképesztő, hogy a két „világ” zenei ízlése mennyire különbözik egymástól, de számomra még mindig hihetetlen, hogy odaát ezekkel a műanyag metél bandákkal adják el a sportjátékokat. (Hál’isten itt mifelénk már sikerült underground szintre szorítani ez a ricsajozást :). A menüben a másik dolog, ami még idegesített az a folytonos motortelzúgás meg a kommentátor főszer beszólásai. No mindegy, lépünk túl ezen. A már jól bevált sémákkal ez a játék sem szakít, van kétjátékos lehetőség, gyors verseny, mint a tartalmasabb szórakozásra vágyóknak a teljes szezon az egyjátékos opció belül. A program teljes mértékben ragaszkodik a valósághoz, ezért aztán valódi csapatokban valódi pilóták vezetnek a valódi autókban. A beállítások bemutatásának nem érdemes nekiállni ezen a fél oldalon, mivelhogy elég sok van belőlük, szóval, aki akar, az mindenbe belenyúlhat egy kicsit. Ellenfél az lesz bőven a versenyek közben, szerencsére a kockás zászlóig jó néhányan le fognak amortizálódni a rengeteg ütközésnek és kicsúszásnak köszönhetően. Van egy rakat belső és külső nézet, az irányításhoz csak annyit, hogy a tükört neked kell kiraknod manuálisan. A versenyek viszonylag élethűen vannak szimulálva (szintem), a legjobban itt is, ahogy az életben is a szélárnyék kihasználása lett meg-

valósítva. (Ahogy a Mario Kart-ban is!

Gondoltátok volna?) Sokan szídják a Nascart, amiért csak körpályákon zajlanak a futamok, nektek elárulom, hogy van a korongon hagyományos pálya is. A kinézetről nekem mindig a SEGA Daytona USA-ja jutott eszembe, csak sokkal pocsekább kivitelben. Egyébként sem szeretem az ilyen rajzolt programokat, meg a grafika is túl „sorjás”. Persze azért vegyük azt is figyelembe, hogy hány autót mozgat a kis öreg egyszerre, mindenféle ricgéstől mentesen. Azt mondjuk nehezen hiszem el, hogy a valódi sofőrök is azt a hangot hallják verseny közben, amit én játék közben, mert az síralsmas. Ha mégis akkor bocssz... Azt hiszem a Nascar összes velejáróját sikerült beleszuszítani a programba, tehát vegye sorba mindenki a pozitívumokat és a negatívumokat, és a mérleg nyelvének elbillenése után döntsön hogy kell-e neki ez a játék, avagy sem.

JOBBRÓL ELŐZNI TILOS?!!!



NASCAR THUNDER 2003

EA SPORTS/ELECTRONIC ARTS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szauatosság:	közepes
zene / hang:	síralmas
hangulat:	jó

1-2 Játékos
1 memóriablokk
analog (ranging) (dual shock)

✓ nascar
x Európában???

7 pont



képes, hogy mekkora egy kudarc a cucc, van külön expert és easy irányítás is! Maga a grafika egy hányadék, szutyok, ezalatt mind az alant elterülő „fát”, mind az ellenséges repülőket illetve objektumokat kell érteni. A víz ábrázolása kifejezetten szép, egy nagy kékségbe húztak pár fehér vonalat, gratulál! Van mindenféle kijelző a képernyőn, olyan, mint például

ami a magasságunkat mutatja. Figyelem! sebességet váltani manuálisan kell! A C64 ki-fejezés először akkor jutott eszembe, amikor lezuhanam és megláttam az 1x1 pixelméretű sprite robbanásokat, nevésséges. Aztán mégsem nevettem. Ez egy olyan játék, amit az életben nem akarok még egyszer látni és ha megfogadod a tanácsomat, te bele sem nézel.

Csipi M Lee
Csipimlee@576.hu

A LEVEGŐ SZÉGYENE



ACES OF THE AIR

A1 GAMES/AGETEC INC

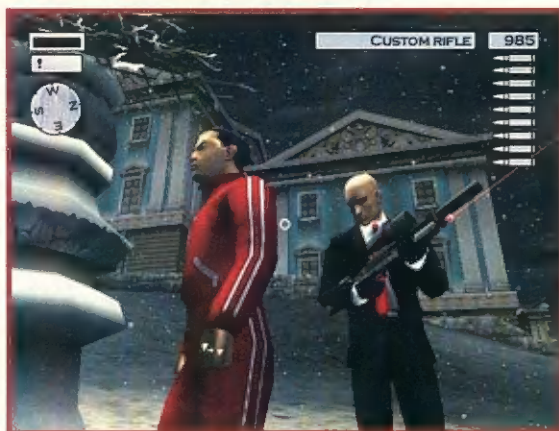
grafika:	síralmas
játszhatóság:	síralmas
szauatosság:	síralmas
zene / hang:	síralmas
hangulat:	síralmas

1 Játékos
1 memóriablokk
analog (ranging) (dual shock)

✓ semmi
x az egész

1 pont

A mikor meglátom valahol az A1 Games feliratot, legszívesebben messzire hajtanám azt (ezt) a korongot, de sajnos nem lehet, mert akkor fél oldal üresen állna az újságban, a Márti kirúgna, meg a maradék haja is kihullana és megöszülne, úgyhogy inkább veszek egy nagy levegőt, és hagyom, hogy továbbpörögjön a CD a Playstation-ben. Amikor először játszottam (ez olyan jól hangzik, mintha többször is elővettem volna a játékokat :) az Aces of the Air-rel, olyan érzésem volt, mint amikor az első Playstationömet vettem. Sehol nem volt akkor még a kamu CD, merthogy még eredeti CD-t sem nagyon lehetett venni, kivéve egy-két szakboltot (reték drágán) és piacot (ahol legalább lehetett cserélgetni). Ez volt az az időszak, amikor útjára indult a PS rovat az 576-ban és amikor elkezdtem vásárolni az angol OPM-okat is, leginkább a demo CD miatt. Akkoriban baromi sokat játszottunk, röhgöttünk, szidtuk ezeket a fekete diszkeken található stuffokat, és néha el-elámultunk az akkor tetszetősnek számító programok láttán. Nos, akkor voltak ehhez hasonló kezdetleges próbálkozások némely demólemezen, mint a mostanában megjelenő A1 Games dömping ÖSSZES darabja. Bár talán túlzok, meg az első játékok között sem voltak akkora szemetek, mint az A1-es programok. Néha (na jó egyszer most tesztelés közben) elgondolkodtam azon, hogy vajon az A1 nem azt jelenti-e, hogy Amatőr 1, mert hogy minden munkájuk amatőr, ahhoz nem fér kétség. Ez a mostani cucc egy repülőgép szimulátor lenne, vagy valami ahhoz hasonló repülőgép-lövöldözős játék akar lenni, csak sajnos nem sikerül neki. Valamikor a múlt század elején-közepén járunk, mert kétfedeles, orrmotoros gépek szerepelnek a játékban, ezekkel kell teljesíteni a sorban következő misiákat. Nagyon fontos a gépeknek valószínűleg mindenféle riktó szín, hátha az elmentél egy eltévedt papagájának néz majd minket. Azt is megemlíteném, hogy ahhoz



gyen több fegyver! Legyen több virága Juliska nének! Ehh...Juliska néni maradjon Egerben és szálljon ki a cikkemből! A kiadó meghallgatta a problémákat és azt ígérte, mindenkiben a játékosokra fog hallgatni, a kérésük parancs. Lesz több fegyver, több lopakodás, többjátékos mód és még Juliska nének is küldenek virágot, csak hogy elégedett legyen mindenki, New York városától Egerig. Ígéretekből tehát megint jutott nekünk bőven, nézzük meg inkább, hogy mit kaptunk...

Kopasz barátunk elsőrangú bérgyilkos. Kalandjai már régen megkezdődtek, bár akkor még csak PC-n, de a siker nem maradt el, hiába hiányzott a „multiplatform” kifejezés. Fiatalkor, öregkor milliós élték bele magukat a csendben gyilkoló kalandjaiba, és izgatottan várták a folytatást. Mitől volt ilyen népszerű a játék? A bérgyilkosok első szabálya: halk legyen és észrevétlen. Mindenki szeret lopakodni és lesből támadni. Ez meglátszott a Tenchu és a Metal Gear Solid karri-

„LÁSSUK A MEDVÉT!” - MONDTA A VADÓR, MIELŐTT LACI MACI GYOMRÁBAN VÉGEZTE VOLNA...

Amint berakjuk a DVD lemezt, már rögtön a játék egy nagy pozitívumával találkozhatunk szemben magunkkal... Ez pedig a zene (előző mondatomat átértékelem: találkozhatunk fülből...), amit ismételt a Budapesti Szimfonikusok játszottak fel, persze szintén hazai körös segítségével. Az ilyen apróságoknak mindig nagyon örülök, legyen Moto GP sikerünk, vagy mi szerezzük egy sikeres játék zenéjét, a lényeg, hogy hazánk fiataljai remekelnek valamilyen. Nos...mint mondtam, gyönyörű a zene és ez már most az elején kiderült. A főmenüben átláthatóan egy-két apróságot, mégpedig olyanokat, mint a feliratozás, a rezgés, a hangerő és hasonlók. Megnézhetjük még a készítőket listáját (nem túl érdekes, de azalatt is hallgathatjuk a nyitó zeneművet...) a Credits pont alatt, valamint vár minket még egy pár mozi az Extra Movies című alatt is. A meglekintető játékbeutatók a következők. Az elég ígéretesnek tűnő Timesplitters második része, a szintén elég ígéretesnek tűnő és általam nagyon nem kedvelt Tomb Raider „nagyonsokadik” része, valamint a szintén elég ígéretesnek tűnő Hitman második része. (Szerényem lett időzavar áldozata, vagy a kiadó „menedzsmentje” ivott kicsit túl sokat a kiadás előtt???) Egyéb két lehetőségként már csak a New Game és a Load Game opció maradt,



erjén is. A kérdés tehát nem kérdés többé... Amennyiben hangtompítás pisztollyal írhatjuk az ellent, távcsöves puskával közelíthetünk ró a gyantánul sétálgató ör tarkójára, és a ravaszt lenyomva már a kifröccsenő vérben „gyönyörködhetünk”, nem mondhatjuk, hogy hidegen hagy a kaland. Ezek a lehetőségek valamilyen nagyon közel állnak a játékos társadalomhoz, de nem csak ebben rejlik a 47-es (Hitman) sikere. A jó hangulat, a rengeteg fegyver, a nagyszerűen megkomponált zenék...ezek voltak még a háttérben és ez lett díjazva. Azért voltak persze hibák is, amiket a rajongók szövé is tetten a megfelelő fórumokon (a kiadónál és hasonlóknak...), erre pedig a készítőket csak annyit reagáltak: a folytatásban mindenki lesz javítva...

Folytatás??? A rajongók felhőrdülése Egerig zúgott, ahol Juliska néni, aki mit sem sejtett a történetről, csak legyintett egyet és lehúzta a rolót, miközben a mai fiatalok hangoskodásairól morgott egy csépet. Szóval... Juliska néni tegyük inkább félre, elvégre sok köze nincs a történelhez. A hibákra visszatérve és a folytatásra... Legyen több lopakodás küldetés! Legyen többjátékos mód! Le-



amiket már talán nem kell bemutatnom. Szóval, ha még nincs mentésed, az előbbi a tiéd, ha van, akkor az utóbbi. Az új játék kezdeténél kiválaszthatod a neked tetsző fokozatot, aztán mehet a máka. Emberünk Szicíliában tengeti a hétköznapijait, meghozza egy templomban. Mindenest munkákat végez és próbál megelégedezni a múltjáról, azonban a rosszfiúk ezt, a rosszfiúk legrosszabb rossz szokása szerint nem hagyják és elrabolják a kopasz csővé lelki barátját, a papot, aki persze erősen nem akaródzik velük menni, mivel legjobb papi jó szokása szerint nem kedveli

a rosszfiús rosszalkodásokat. Na mindegy, az egészről az kerekedik ki, hogy a 47-esnek kopasz a feje, és igrum-burgum... Az ő feje is kikerekedik. A düh eltorzítja barátságos arcvonásait és megindul, hogy kiszabadítsa barátját és bosszút álljon az elrablókon. Hát a történet nem valami nagy durranás, ílyet még Juliska néni is kitalált volna, ha felhívják, és megkér a Hitman kettő sztorijának kiigyalására, de nem hívták, és Juliska néni ezért kis otthonában kushad sértetten és nem foglalkozik az agyában meg nem fogant történet...azért a hangulata így is elég izgalmas az eseményeknek.

SZICÍLIA, TEPLOMKERT

A program indítása után a kis fakunyhódban találod magad és az alya kopogtatását hallod az ajtón túlról. Miután beszélél vele, várni kell egy kicsit a harangszög, aztán fordulj balra, és sétálj be a falba rejtett kis ajtón. Itt szaladj fel mindkét lépcsőn, és a szentélyben pedig keresd meg a gyóntatófülkét. Ha odaérsz, kis beszélgetés követhet, aztán megzavarják a romantikus kettést, megérkeznek a maffia emberei, akik el is rabolják a papot. A fülkéből kilépve fordulj balra, menj ki az ajtón, a lépcső mellett másik ajtón kijutva pedig az előtér nagykapuját használd. Sétálj a szemben heverő csomaghoz, a levél elolvasása után már csak a kunyhóba kell visszajutnod, hogy megkezdődjön az első küldetés...használd a számítógépet. A játék, mint azt láthatod, külső nézetet használ alapból, a kamera pedig hátulról követ. A gombkiosztás a következő. A bal oldali analóg karral mozoghat, a jobb oldalival pedig nézelődhatsz. Az L1-el guggolhatsz és lopakodhatsz, az L2 pedig a futást teszi lehetővé. Amennyiben fegyver van nálad, az R1 lenyomásával tüzelhatsz, az R2-vel pedig újratölthetsz. A fegyvereid között a Háromszög segítségével válogathatsz, majd az X megnyomásával tudod kiválasztani a megfelelő. A Négyzettel bármikor zsebre rakhatsz a használatban álló gyilkoló eszközt, valamint elő is veheted ugyanezzel, illetve a Körrel eldobhatod, ha már nem látod szükségét. Az R3-mal belső nézetre válthatsz és így könnyítheted a célzást. A D-pad le és fel nyilával a kamerát állíthatod közelebb a hátadhoz, vagy távolodhatsz el tőle, illetve a távcsőnél, vagy a mesterlövészpuskánál ez szolgál a közelítésre-távolításra. A Select lenyomásával az aktuális helyszín térképét figyelheted meg (amiken minden fontosabb hely be-



HITMAN 2

SILENT ASSASSIN

van jelölve, sőt, minden ör, civil, vagy célpont látható rajta...), ezek között a Négyzettel válthatsz, valamint a pálya főbb feladatait is megtekintheted a másik menüpontban. A Start lenyomása után ment-





köszönöm mindenkinek a lehetőségeket.) Szóval, visszatérve...a hangulat szintén tökéletes. Nagyon jól bele tudtam magam élni a bérnyilkos szerepébe és jó volt lapakodva gyilkolni, lesből támadni. A mesterlövészpuskát meg mindig is imádtam, szóval király minden...majdnem. Pár apró hiba és a többjátékos mód hiánya beszél belőlem, ha negatívumokról esik szó, de igazán nagy probléma. Juliska néni kivételével mindenki elégedett lehet, ő pedig maradjon csak nyugton ott Egerben, hisz azt sem tudja, miről van szó. Még itt végén megenlíteném kedves mélyen tisztelt olvasóknak, hogy aki idáig volt olyan kedves, hogy meglátogatott időnként Westend üzletházban találhatót boltunkban, az ott már keresse, mert novemberől Camponában



hogy leírás nélkül haladj, mert úgy élvezetesebb a dolog, de TE döntesz, TE felelősség...én csak jó szórakozást tudok kívánni neked hozzá...hidd el nekem, meglesz!!!

ÉRDEKESSÉGEK, AHOGY AZT MEGÍGÉRTEM...

hetsz, törölheted egy mentésedet, vagy be tölthetsz egyet, illetve újra kezdheted a pályát, és ki is léphetsz főmenübe. Az L3 a könnyebb célzást teszi lehetővé, bár ezt én nagyon használtam. Az X pedig fő akciógomb. Ezzel veheted fel tárgyait, ezzel kaphatod fel magadra az áldozataid ruháját, fegyvereit, vagy foghatod meg őket és húzhatod a festüket valami eldugott helyre. Az ajtóknál használható az X-et, mivel egy kisebb menü jelenik meg a képernyőn, ha odaállsz egy elé. Kinyithatod őket, beleshatsz a kulcslyukon, vagy feltörheted, ha van nálad zárnyitó. A képernyőn egyébként következő információkat láthatod. A bal felső sarokban az életerőd van, alatta pedig egy felkiáltójel. Ez utóbbi jelzi, hogy mennyire van gondod örökkel. Ha csak egy vékony, fekete csík látható, nincs nagy baj, csak valamelyik észrevett és téged figyel, ha már nagyon növekszik, gond van, gyanús lettél (az örök előtt például nem jó ötlet futkosni, vagy fegyveredet elővenni...), ha pedig piros a csík, jobb, ha elbújsz valahova, vagy előkészíted a stukkerozat. Ez alatt van még egy irányító is, ennek a működését gondolom, nem kell elmagyaráznom, a tájékozódást segíti. A jobb felső sarokban a használatban álló tárgy, fegyver áll, mellette, jobbra pedig az, hogy mennyi töltényed van még hozzá. A feladataidat mindig elmagyarázzák a misszió kezdetén, még képeket, videókat is megtekinthetsz velük kapcsolatban. Egyéb érdekességek alantabb...

Érdemes mindig jól átböngészni a küldetések elindítása előtt információkat, és térképeket, legjobb terv megformálásához, és legjobb útvonal megszerkesztéséhez. Nem egyszer alakul majd úgy, hogy több módon teljesítheted a pályát. Ez viszonylag nagy szabadságot ad, érdemes próbálkozni. Már első misszióban felveheted a postás ruháját, miután elintéztél szerencsétlenül, és megpróbálhatsz úgy bejutni, de a kihardófiú goncseit is felkaphatod, vagy harmadik alternatívaként végigjátszásban írtakat is alkalmazhatod. Na meg persze ott örök lehetőség, hogy csak úgy berontasz és leszedsz mindenkit, de ezt azért nem ajánlom, mert itt a lapakodás és a csendben gyilkolás a lényeg, ezt pedig pontoszza is gép a küldetés elvégzése után. Lehetőség tehát sok van, élj is ezzel, mert így megnövelheted a program élettartamát. A feladatok amúgy változó nehézségűek. Néhol röhögve teljesítesz majd mindent, de iesz, hogy már húszadszor szaladsz neki és gínt kinyírnak. Ilyenkorra persze jön majd anyázás, de előbb vagy utóbb is sikerül majd. A térképet (nem győzőm hangsúlyozni a fontosságát...) mindig használd, mert jó útirány megtervezéséhez és nagyon fontos információkat kapsz belőlük örök, célpontok elhelyezkedését illetően. Mint mindig, most is arra próbálak kérni,

VÉGSŐ

A Hitman második része minden szempontból nagyon jól sikerült. Bár beígért többjátékos mód nem került bele (Juliska néni a fejét csóválva néz ki a ablakon a világ minden tájáról hallható hangos

nyíló új boltunkban fogom egyengeltetni a fiatal pályakezdők sorsát. Csallagatam az ostort, meggyém. Tehát aki információkra kíváncsi, segítséget kér, vagy csak egyszerűen beszélni szeretne velem valamiről, az ismét tudja, hogy hol találhat meg. Zárom soraim, a viszont látásra...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

CSENDES HALÁL KÖPDGINT AZ AJTÓDON...



nemletsz nyilvönítés hatására...azután becsapja ablak szánya...), így is felettebb eredeti a játékok. Néhol kicsit Max Payne, vagy Metal Gear, de igazából sajátos is lett és rendkívül hangulatos. A grafika néhol mutat egy-két hibát minimális szinten, de nem róható fel hibaként, mert nagyon ritka az ilyen pillanat, valamint szerintem a játék kihasználja szinte teljesen a gép által nyújtott lehetőségeket. A játszhatóság nagyon jó, csak kevés probléma van vele. A szavatosság a műfaj keretein belül elég nagy, és leginkább a több, választható útvonalnak, termek köszönhető. A zenék, és a hangok zseniálisak, leginkább az előbb, de az nagyon.

(Ennél pontnál megjegyezném, hogy ha valakinek megvan pár játék zenéje, vagy fel tudja őket venni, jelentkezzen nálam...fontos lenne! Ami érdekelt: Hitman2, Silent Hill1, Castlevania (összes, leginkább S. O. T. N.), Endave, HALO...előre is

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

ÉRTÉKELÉS	KIÁTÓ
1. JÁTÉKOS	JÓ
2. GRAFIKA	JÓ
3. HANGULAT	KIÁTÓ
4. JÁTÉKOS	KIÁTÓ

1 Játékos
memóriakártya 8mb (499KB)
analog iránító (dual shock)

✓ kidolgozott grafika, remek hangulat, csodálatos zene
× kisebb hibák, nincs többjátékos mód

9 pont

Ajelszó: cel-shading! A videojátékok világának mindig is megvoltak a maga aktuális trendjei és öröklétei: kilencvenes évek közepén mindenki FPS-t akart gyártani, az évtized második felében egész iparág megfeszült attól, hogy „csakazértis háromdimenzióban” alkossanak (játékstílusú) és racionális megfontolástól függetlenül, most pedig a cel-shadinget érlelték agyba-főbe a tisztelt (konzolos) fejlesztők. A lavina-indító Jet Set Radio után minden, magára valamit is adó kiadó (még rimel is, ez már költészet!) újtára indított egy cel-shading technológiával készülő projektet. Néhányat már láthatunk is (pl. Cel Damage), de a többséget még csak az év végén, vagy a jövő éve elején kapjuk majd az arcunkba (House of the Dead 3 – Sega, XIII – Ubisoft, Legend of Zelda – Nintendo). A legmerészebb lépést azonban mégis csak a Capcom tette meg. Ők nem akciójátékokat vagy RPG-t öltöztettek rajzfilmszerű ruhába, hanem az autóverseny műfaját igyekeztek ilyen módon (grafikailag) megújítani. Rádadásul nem árkád-elrevedést vagy jópofa fun-racert gyártottak az oszakai srácok – egyenesen magát a királyt, az autós stílust megrendíthetetlenül uraló alapvetést, a Gran Turismo 3-at kívánták posztellszínekkel újra előadni. Sikertől nekik? Tessék tovább olvasni...



CEL-TURISMO



AZ ELSŐ NEM

Az első találkozás az Auto Modellistával igen furcsa élmény. A cikkirő részéről már csak az az, mert csak otthon realizálja, hogy a szerkesztőség által a Felkelő Nap országából villámgyorsan beimportált teszterzőtől tényleg japánul beszél – a menüpontok többsége ugyan angol, de a játék többi része mives kanjikkal kommunikál. Szemlődk felhúz, rövid sóhaj-tás – ha Veres kolléga annak idején végigjártást tudott írni a szintén japáni Shenmue 2-ről, akkor a Auto Modellista sem okozhat túlságosan nagy problémát. Pár perc után kiderül, hogy tényleg nem is okoz, a kiindulópontként szolgáló arcade menü villámgyorsan megtalálja. Kocsi kiválaszt (megdobban a kintlato: gyakorlatilag az összes japáni autógyártó jelessebb modelljei választhatók már alaptól, csak a képernyő alján fedez három-négy „secret” feliratú kategóriát), pályát meghatároz (nagyjából tíz lehetőség van, szintén korrektnek mondható kezdőkinálat), nehézségi szintet beállít (a default normálról óvatoduhajként easyre), és hajrá! Az első pár perc mindent eldönt – hősünknek tetszik, ami elé tárul. Tetszik, mert a rajzfilmes vizualitás tökéletesen belesimul a játék egészébe. Tetszik, mert a grafika mindentől függetlenül szép: a kocsik tényleg úgy néznek ki, mint való világban (nem a realityshow! :) előforduló társaiak – őszintén megvalva élőben még soha nem látott MR2-es Toyota-t, de eddigi játékos tapasztalatai alapján nagyjából olyan lehet, ahogy a AM itt prezentálja. Tetszik, mert a cel-shadinget remekül használták fel: igazi, stílusos, kiforrott grafikát kapunk, ahol minden egyes apró részletre odafigyelték a fejlesztők – az autók felverik a pályát, a lehullott őszi levelek szépen csapódnak fel, ha közjük hajtunk. És végül tetszik, mert olyan brutális sebességérzetet ad néha, amit nagyon kevés játék tudott produkálni mostanság. Vannak persze olyan dolgok is, amik nem tetszenek, és



itt is szép hosszú lesz a lista. A problémák alfája és omegája az, hogy a fejlesztő bácsik a változtak be az ígértüket. Az Auto Modellista ugyanis nem cel-shaded Gran Turismo, bármennyire is annak akarja mutatni magát szinte minden parci-kájában. Az Auto Modellista kérem szépen nem más, mint a cel-shaded Speed Racer.

GT3 LIGHT

Az arcade-módszban futott néhány kör ugyan abszolút a mér-vadó – de már itt is látszott, hogy a fizikai szimuláció messze elmarad a Gran Turismo által felállított magas színvonalról. Az autók túl könnyen reagálnak minden kormány-mozdulatra, túlságosan érzékenyek – ennek köszönhetően a legelső fu-

tam legelső kanyarjában sikerült a keresztbe fordul-nom, mikor a GT3-ban megszokott módon kemé-nyen fékezni kezdtem. Egy, a „szimuláció” szót a zászlóhórára tűző játékokban nem lenne megengedett, hogy a legjobb eredmény érdekében sorozatosan kézzel kelljen venni a kanyarokat – morpedit az Auto Modellista kacskaringós hegyi szakaszain ilyen gyakorta előfordul. A pályák kiépítése a móga-tja a fene nagy szimulációt. A más játékok-ból unalomig ismert Suzukai pályán még csak-csak a „realis versenyt vívok én itten”-érzés keríti hatal-mába a embert, de például az Akagi-szakasz U-kanyarokkal tűzdelt szerpentinjéről már egyálta-lán mondható el – be a kanyarba ezerrel, utol-só pillanatban kézfék, kocsi papsija kicsapódik, padlógáz és nyomás tovább. Az arcade módszt magunk mögött hagyva vegyünk inkább szemügyre a játék szívet-lelkét rejtő Garage Life menüpontot. Ez utóbbi a GT Gran Turismo módjának fele meg, azaz itt futhatunk be teljes karriert. A GL alapvetően más-képp működik, mint a GT hasonló karrier-módja: pénz nincs, a rendelkezésre álló kínálatból a legele-jén szabadon választhatunk egy autót, és utána „szinteker” kell teljesítenünk. Az első szint csak három pályát tartalmaz, ezeket sikeresen teljesítve megnyílik a második level öt versennyel, és így to-vább a végtelenségig. A versenyek sikeres megnye-résével nyílik lehetőségünk az autók tuningolására – ilyenkor az eddig „secret” feliratú pályák/au-tók/alkatrészek/díszítőelemek közül elérhetővé válik néhány és magunkhoz szólíthatjuk őket. A tuningo-lás is jóval egyszerűbben van megoldva, mint a GT-szériában. A már unlockolt alkatrészek közül bár-mit, bárhová beépíthetünk (értsd: akármelyik autó-ba), és az alkatrészenkénti tuningolást túlságosan bonyolultnak tartóknak rendelkezésre áll egy ún. „easy-tuning” mód is. Itt semmi más nem kell ten-nünk, mit megadni, hogy milyen irányban (sebes-ség, kezelhetőség) szeretnénk fejleszteni az autót, és a gép elvégzi helyettünk a szükséges elemek beszerelését. A Turismokon túlmutat viszont az, ahogy a autókat díszíthetjük. Kompletten (akár darabonként akár egészben) kipipálhatjuk a jár-gányt (az én kis Mazda Roadsterem gyönyörű ké-készke színben pompázik éppen), ezérfele felni és matrica, valamint bőséges reklámszék kínálatból vá-laszthatjuk ki a nekünk szimpatikust. Extra opcióként még a garázsunkat is berendezhetjük (falra agga-tható posztterek is vannak!) – ennek én ugyan sok értelmét láttam, de a berendezési tárgyak alatt elhelyezkedő kanji-tenger bizonyára ezt is megma-gyarázza. :)

Röviden: egy erősen lightos GT-klónnak állunk itt szemben, hűgyek-urak.

A SZÁGULDOZÁS ÖRÖME

Az Auto Modellista már Ridge Racer és még Gran Turismo, hanem valahol a kettő között egyensúlyozik – alapvetően sikeresen. Ha megbo-csátjuk neki az autók irreális viselkedését és a végle-teg leegyszerűsített fejlesztési-rendszert, akkor egy nagyon élvezetes kis játékot kapunk a nap végén. Az Auto Modellista a Speed Racer, csak (játékok-mában. A nagy sebességnél belépő rajzolt szélsí-kok, a fehérekkor meghagyható cartoon-like po-reffekt, az érzés, ahogy a Shinjuku Road B sárgás neonallugójából kétszázszal kirobbanunk a szakadó esőbe – ezek mind-mind kárpótolnak a fenti hiá-nyosságokért. Klasszikus nem lesz belőle, a trónon továbbra is a Turismo ildölög csendesen, de kitűnő szórakozás egy esős őszi délutánra – pláne akkor, ha végre mi is hozzáférünk majd az AM által is tá-mogatott online multiplayer opcióhoz.

Liquid
Liquid@576.hu



Harc, vérpezgés, dicső halál. Átlagosan percenként. Profik esetében képercenként. Egy gyors respawn, majd újra előre. Könnyűület nem is merve bele a közepébe. Füst, szikrák, por, lézernyalábok, robbanó korongok, repeszek és leszakadt testrészek közé. Néhány halálát, aztán egy közeli robbanás. Egy pillanatra megáll az idő. Feltűnik egy ellenség a domboldalon. Két lövés és vége. Holott. De nincs idő örülni. Hátulról a fák mögül egy újabb harcos emelkedik a levegőbe. Késő bármit is tenni. Céloz, lö, talál. Leteli az egy perc, újra meghaltunk. Respawn, és irány a húsdaráló!

PC-s körökben már évekként ezelőtti rengetegen megismerték a Tribes semmihez sem hasonlítható pörgését. Aki mégis elkerülte, annak itt egy rövid jellemzés: különböző jellegű bolygók aránylag kopár, dimbes-dombos felszínén kell ódáz csatákat vívunk, többnyire stratégiaiul fontos bázisokért. Alapvetően csapatjátékról van szó, hisz maga a téma is egy jövőben játszódó

háború, de gyakorlásképpen botok (gép által vezérelt figurák) ellen is játszhatjuk.

Ami szintén nagyon fontos, hogy a Tribes AA elsősorban az internetes multiplayer módra lett kihegyezve, de – mivel idehaza még nem elérhető a „nagy PS2 világ-háló” – a stílus kedvelői a botok ellen vívott egyszemélyes, vagy osztott képernyős játszmákban is örömeiket lelhetik.

LÁTVÁNYOS MÉSZAHLÁS

A grafika már PC-n sem lehetett (alkoriban) sok panaszunk, és PS2 verzió jelenleg vita nélkül megállja a helyét mai mezőnyben. A tájak szépek, a modellek úgyszintén, animációk gyakorlatilag tökéletesek. A füst, por, robbanás effektek szintén csúcsmínőségűek, bár hajszállal elmaradnak Xbox-os HALO-ban látható színvonalról.

A terepek aránylag nagyok és (a négy határfalon belül) teljesen nyitlak, vagyis a képzeletbeli falakon belül bárhol mehetünk. A PC-s verzióban pályák mérete sokkal nagyobb volt, de ott a játék kicsit másképp nézett ki.

Összességében a Tribes grafika nagyon szép lett, igényesek is nyugodtan kipróbálhatják.

IRÁNYÍTÁS

Gyakorlatilag mindegyik gomb kapott egy funkciót. Alapból a már megszokott

annak könnyen halálos zuhanás lehet a vége. Érdemes tehát fokozatosan adagolni a gáz és közben valamilyen irányban elmozdulni. Megfelelő gyakorlással egy majdnem folyamatos, nagyon gyors talaj feletti siklást produkálhatunk, ezáltal lehetlenné téve ellenségeinknek pontos célzást.

Maga a célzás könnyítve van, ugyanis alapból egy gyenge auto-aim funkció segíti a kontrollertel babráló harcosokat a siker felé, a Négyzet gombbal viszont lock-alhatjuk a célpontot, ilyenkor a célkereszt fixen az ellenségre tapad, és nekünk csak mozogni és löni kell. Zoomolni is tudunk, de mivel itt nem szokás megállni, vagy lassan haladni, én ennek nem sok hasznát láttam, ugyanis a gyorsan mozgó célpont eltalálásában nem segít, főleg úgy, hogy ott az auto-aim.

A HARC

Gyors, pörgős, gigantikus! Mint már említettem, semmi máshoz nem lehet hasonlítani, még PC-n sem. Ennek több oka is van. Egyrészt a jettpack használata szinte használhatatlanná teszi a klasszikus robbanótöltetes fegyvereket, mivel azok csak és kizárólag pontos találat esetén sebeznek, lévén nincs a lebegő célpont közelében tal vagy talaj, amibe becsapódva a robbanás kifejtethet hatását. Érdekes viszont, hogy ilyenkor válik hasznossá az amúgy leggyengébb fegyver, a sima golyószóró, ugyanis a kellemes szögű szórás miatt a levegőben mozgó ellenséget is folyamatos tűz alatt tarthatjuk. Szintén ilyenkor érdemes bevetni a hőkövető rakétákat,



mény. Jámagom nem rajongok ehhez hasonló örtöltőldésekért, de még bennem is fellángolt a harci ösztön és sieve indultam csatába, élvezettel löve mindenre, ami él és mozog (és remélhetőleg csapattárs). Pár perc után az ember részévé válik a harci gépezetnek és viczorogva, bosszúszomjasan indul újra és újra a harcba, hogy még több ellenséget küldjön a Pokolra.

Ha valaha sikerül multiban játszaniuk, próbáljuk meg összehangolni az akciókat. Egy egységes, mindent eldöntő támadáshullám képes egy egész csatát eldönteni, feltéve, hogy az ellenség valamivel kevésbé szervezettel várja a támadásokat.

EDDIG JÓ. INNEN MERRE?

A végére egy kis elmélkedés a konzolok és az FPS stílus közös jövőjéről. Szerény tapasztalataim és tárgyi tudásom alapján két akadályt látok eme frigy útjában.



TE LENNI ELLENSÉGI ÉN MÓDOSÍTANI TIED ARC!

konzolos FPS irányítással találkozunk, de a Tribes sajátos extrái miatt itt kicsivel több ujjunkat kell megmozdítani.

A legfontosabb egyedi mozgástípus hátunkra szerelt jettpack által elérhető vertikális elmozdulás, magyarul repülni (legalábbis emelkedni és lebegni) tudunk. Az apró sugárhajtómű csak pár másodpercig üzemel, utána köhögve energiáért könyörög, és ha közben túl magasra emelkedtünk,

ugyanis a jettpack miatt felhevült páncélzat kitűnő célpont. Mesterlövészek ilyenkor lézernyílvétet is használhatják, de ne álljanak meg hosszán célozni, mert mindig van valaki, aki kiszúrja az álló célpontokat.

Másrészt fontos is, hogy milyen páncélzattal indulunk a harcmezőre. Nagyobb páncél, több korlátozás, de hosszabb élet, és egyáltalán nem mindegy, kire mivel lövünk.

Mint már említettem, a Tribes erősen a csapatjátékra koncentrált. Deathmatch módban is kellemesen puffogtatunk napokig, de soha nem fogunk rájönni mitől jó ez a játék. A kellemes érzés akkor kezd bizsergetni vérzomjas lelkiállagunkat, amikor egy domb mögül kilebegve élénk tarul egy ódáz ütközet képe. Minél többen vesznek részt benne, annál komolyabb az él-

Az egyik a kontrollér. Ez a kisebbik gond, ugyanis néhány játéknál már megoldották a billentyűzet és az egér használatát (a Tribes sajnos nem tartozik ezek közé). A nagyobbik probléma (vagy inkább akadály) a konzolos társadalom mára kialakult izlésvilága, elvárásai. Sokan hajlamosak mindent elutasítani, aminek bármi köze lehet a PC-hez (még egy másik konzolt is ugyebár...). És az FPS egyértelműen PC-s stílus. Összintén remélem, eljön az idő, amikor a játékosok már abban lelik örömeiket, hogy kedvenc gépjüket istenítik, hanem kizárólag a játéka koncentrálnak, és akkor talán a Tribes sem ütközik majd elvultak fantazmus szikard falaiba.

FREAK



TRIBES: AERIAL ASSAULT

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE

játék	jó
grafika	közepes
szórakoztatás	jó
hang	közepes
vezérlés	kiáló

1-2 játékos, memóriakártya (185KB) analóg irányító (dual shock)

✓ egyedi, pörgős, kökémény
x túl sok kompromisszum a konzolos átiratban

8 pont

TRIBES
AERIAL ASSAULT

Ma egy igen különleges emberrel olvashatunk interjút kedves olvasók. Bár az, hogy ember enyhén túlzás, hisz valójában ■ Krypton bolygóról érkezett a Földre. Gyerekkorát Kansasban élte le, ahol egy idős házaspár Jonathan és Martha Kent találta rá és mivel saját gyermekük nem lehetett, ezért felnevelték ■ különleges fiút, akinek a Clark nevet adták. Clark hamar rájött, hogy különleges erő birtokosa, elképesztő sebessége, ereje és képességei vannak. Tudatosult benne, hogyan lehetne az emberiség és a Föld sorsának jobbítása érdekében hasznosítani képességeit, azóta Supermanként ismerte meg a világ. Számtalan képregényben, rajzfilmben és filmben láthattuk már a hőst, most azonban különleges szerepben, egy videójátékban láthatjuk viszont. Erről, azaz ■ Shadow of Apokalipsban nyújtott szerepéről kérdeztük a sztárt.

– Eddig jöszörel szinte kizárólag képregényekben, rajzfilmekben, de megfilmesítettek is. Mondja, hogy érzi magát ebben az új szerepben?

– Azt ■ mondanom, hogy teljesen új volt ez a szerep, hisz évekkel ezelőtt azért volt egy-két alakításom néhány 16 bites gépen. Legutóbb például egy N64-es játékban is szerepeltem. De mondjon semmit! Magam is tudom, hogy az nem lett valami zajos siker és akkor enyhén fogalmaztam. Látja, ezért nem szabad amatőrökkel dolgozni! Rátérve azonban a kérdésre, mindig különleges egy videójátékban szerepelni. Teljesen más érzés, mint ■ filmek vagy a képregény. Itt ugyanis a néző nem



csak figyelni az eseményeket, de irányítja is. Szerintem így ■ játékos jobban át tudja élni a helyzeteket, amelyekbe belekerülök. Ezt nevezhetjük interaktivitásnak is. Akik kedvelnek és rajonganak értem, szóval számukra különleges élmény, hogy a kedvencüket irányíthatják, átélhetik a kalandjait.

– A Superman sztori mindig is híres volt, mivel igen fantasztikus sikerült, mi a helyzet ebben a tekintetben ■ játékkal?

– A történet a megszokott módon indul, sőt talán az ■ vád is érheti a forgatókönyvírókat, hogy ■ találják ki valami eredeti történetet. Az elején szokásos összeesküvéses sztori látható, melyben Lex Luthor és néhány legendás ellenfelem próbál meg egy nagyszabású terv keretében elhinni láb alól. Később még sokat alakul a történet, mivel ahogy a játékos halad előre, úgy derül fény egyre több momentumra és váratlan fordulatra. Akár egy rajzfilm vagy képregény is készíthetne belőle.

– Volt valami olyan ■ sztoriban mely nehézséget okozott?

– Teljesen szokványos volt minden, többször eljátszottam már hasonlót, úgyhogy ■ probléma nem akadt. Igaz volt néhány helyszín melynél azért megijáztam.

– Jó, hogy szívesen hozta a helyszíneket! Mondja milyen tematika szerint épülnek fel, és egyáltalán, mit is kell csinálni?

– Aki már látta valamelyik filmemet vagy bárhol is ismer ■ bizonyosan tudja, miket szoktam tenni. Kezdetben éleket kell menteni, bankrablókat fogni, meg a szokásos hercehurcákat megoldani. De aztán ■ későbbi pályákon egyre rázóbb feladatok jönnek. Ahogy Lex „barátom” szövi ■ go ■ szálakat, úgy válik egyre érdekesebbé ■ helyzet. Egyre jobb feladatokat kell megoldani, melyek egyre több harcot tesznek szükségessé. Még szerencse, hogy ■ játékos szinte ■ összes ismeri mozgásmintát használni tudja. Szélfújás, lézer, infra-látás, extraütés a levegőből és ami nélkül ■ is lennék Superman, a repülés.

– Hű, sok mindent felsorolt, de mondja, nem teszi ■ bonyolulttá az irányítást?

– Hát az elején kicsit nehéz belejönni, azt nem tagadom! De szerencsére erre is gondoltak kollégáim, így a rázóssabb kezelést igénylő helyeknél

bőséges tájékoztatást kap ■ játékos, hogyan is kell egy mozgást előhozni.

– Jó néhány barátom is megpróbálta a játékot és – ne vegye sértésnek – néhány pályán után unalmasnak és egyhangúnak találta. Mit mond erre?

– Amilyen a szerep, olyan ■ végeredmény. Valóban unalmas feladatokat kell csinálni sokszor, ezt ugyanolyan unalmas eljátszani, mint lejátszani. De ez csak az első néhány pályán után van így! Utána azért lesznek izgalmas helyek és események is. Meg hát ne felejtse el, hogy ■ inkább a Superman rajongóinak készült és ők biztosan vevők lesznek egy olyan programra, melyben én szerepelek. Viszont az átlag játékos sajnos három pályán után valóban meg fogja unni a kalandokat és ha nem érdeklik a történet után, akkor nem is játszik vele tovább.

– Jó, hogy említ a rajongóit, számukra tartalmaz valami extrát, valami kuriózumot ■ program?

– Hogyne! Egyrészt lehetőség van ■ pályákat összekötő rajzfilmek visszanézésére, így a legvégén olyan érzése is lehet a játékosnak, hogy egy

nagy rajzfilmet néz. Ráadásul minden fontosabb szereplőről láthat és olvashat a kedves érdeklődő egy hosszabb életrajzot. Minél több szereplővel találkozik a játék során, annál többel bővül a lista.

– Milyen eszközökkel érték el, hogy a játék elérje a rajzfilmes, képregényes hatást? Csak nem a híres cel-shaded technológiát használták?

– De! Ezzel a technológiával hitelesen tudtuk visszaadni a rajzfilm változat látványvilágát, sőt ■ hangulatát is. Ezért lett minden olyan rajzfilmszerű, ■ hiába olyan nagy divat mostanában a cel-shaded használata. Külön kiemelném az intrót és az átvezető filmeket, melyek tényleg nagyon rajzfilmesek. Szerintem látványos lehetőségek rejlenek ebben a technológiában.

– Egyes kritikuskok szerint pont az a baj ■ Superman játékkal, hogy ■ tartalmaz igazán látványos elemeket ■ program, sőt sok helyen hibás is. Mit mond erre?

– Nem állítom, hogy a mi játékunk lenne ■ leg-szebb PS2-re, sőt ■ cel-shaded technológiát használók között sem (a Taz Wanted például szebb nála), de azért azt gondolom ön is elismeri, hogy ■ terepeken lehet mozogni (még ha a lehetőségek behatároltak is), melyek ki vannak dolgozva rendesen. Metropolis City nagy része benne van a programban! Ez nem elhanyagolható, látványossági szempontból különösen szép. Az anti-aliasing hiánya engem is zavart, de tudja milyen nehéz programozni a PS2-t? Igaz persze, hogy ■ konkurens játékokban (Batman Vengeance, Spider-Man), jobban ki vannak dolgozva ■ helyszínek, de mi sem szégyenkezhetünk.

– Az zenékkel is a rajzfilmet használták fel?

– Vegyessen. Lesznek ismerős dallamok, melyeket a rajzfilm kedvelői biztosan fel fognak ismerni, de olyan számok is, melyeket csak és kizárólag ■ játékok kedvéért készítettünk.

– Mondja kinek ajánlana ezt ■ játékot igazán? Rajongóknak vagy bárkinek?

– Inkább az előbbi. Nekik szól ez a program, minden tekintetben. Valószínű, hogy aki nem rajong értem, annak egyáltalán nem is fog tetszeni.



Viszont aki szeret, ■ bátran megszerezheti!

– Van valami hobbija?

– Régebben szerettem lovagolni, de manapság azt megtájtam. Semmi, inkább csak segíteni az embereknek.

– Végül: milyen tervekkel néz a jövőre, várható esetleg más játék is?

– Itt titoktartás köti, de onnyit elárulhatok, hogy Xbox-ra már készült egy játék Superman: Man of Steel címmel. Más terveket egyelőre ■ szeretnék nyilvánosságra hozni.

– Mr. Superman, az olvasók nevében köszönöm a beszélgetést!

– En köszönöm, hogy ilyen híres és neves újság, mint az 576 Konzol, meghívott!

Veres Miklós

AZ APOKALIPSZIS ÁRNYÉKÁBAN



SUPERMAN: SHADOW OF APOKALIPS

INFOGRADES

grafika	közepes
játékosbarát	közepes
szórakoztatás	közepes
zene / hang	közepes
menürendszer	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (115KB)
analóg iránító (dual shock)

✓ rajzfilmes hangulat
× hamar megunható ezért csak rajongóknak ajánlott

5.5 pont



3-tízisből álló
De ez még nem
szorongatott kesen
van,
szám...
donázik
a fall...
an kilesés és a szaltó mörö
+...
az és a
és a kést a

egyk belá
karlő g...
menlem
ás szó a
nem to...
még
ugyanis
váltak elakadni
és
átment



ÉRTÉKELÉS

öl...
a textúrák ter
szellők és néhol
de
mert a...
instabil a frame
há négy
kéne
szin
előtt a
20"
csomagot és legyártom
Martin? hogy
a Waterloo
a

SZTORI?

Aki nem
vonalakban esz
mint...
mert
gek,
ne valami
ezek emeletes
mint
a hosszú

GRAFIKA??

mutatását nem a
az...
egy és a szem
őcs
alban az Atreides házbán kell
a fiatal
urát
rva
minden
csúszik a
semmi
és az
valami
mintha a hős
akarna
elkezd



off
ami
1024x768
120ezer
yan bün
és más
nem számít
értékrend szá
Persze
a TV
veg
ami azt
haj

FRANK HERBERT'S DUNE

JÁTSZTHATÓSÁG

van az és
mint
Kis mászkálás
viszont
10 éves k
volna a RenderWare
volna mint
is, itt
vezérelve menekül
elértük a
Töltetés = 1 mp
kést
és az SOS zavaró: már

FRANK HERBERT'S DUNE

CRYO

grafika: elmegy
játszhatóság: elmegy
szavatosság: elmegy
zene / hang: elmegy
hangulat: elmegy

1 Játékos
memóriakártya 8mb (198KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ dune, néhol egész jó textúrák
× amatőr munka

3.5 pont



Újságírói körökben általánosan elfogadott tény, hogy „az első három kritika számít”. Kijön a játék / film / könyv / album, lezajlik a premiére grande, majd az első két-három publikáló bennfentes véleményét kapja szárnyra a sajtó, kezeli „nagy igazságként” a közönséget. S valóban: a Internet térhódításával a regionális zsumlisztika ellustult, puhánnyá vált. R. úr is. Isten őrizze – a roppant mód közkedve fordítsuk le a cikket, azí! cs!?! metódust sohasem alkalmazná (s – ellentétben más kiadványokkal –, nem alkalmazza a Konzal hasábjain tudomása szerint senki), véleményét azonban igenis FORMÁLJÁK. Formálják a nyugati kollégák, formálják saját fegyvertársaival. A Burnout 2 kapcsán önmagától valószínűleg csak annyit tudna kinyögni: „Örület. Pokoli. Jó. Nyomás megvenni!” A háttérben kérem egy kristálytisztá marketing (sikeres volt az előző, KÖTELEZŐ a folytatás), a előtérben tűz, lelkesedés, vihar. Szerencsére segítségére siet néhány nyugati magazin, ahol



„JÁTSZD ÚJRA, SAM!”

etűdjei közt. Pedig a játék – és különösen folytatása – megérdemlik a fokozott figyelmet. Nem csoda, hogy Japánban a SEGA forgalmazza a szériát, Grand Heat címmel. Tömören: jobb mindennél, amit valaha bárki az asztalra rakott arcade autóverseny címmén. Tehát: KILENC. Mert kihagyhatatlan, mert maradandó, mert KÖTELEZŐ. És mert hagyni kell valamit a készülődő harmadik résznek is.

reiker@eigo.co.jp



BURNOUT 2: POINT OF IMPACT ACCLAIM/CRITERION

grafika:	kiավó
játszhatóság:	kiավó
szaavatosság:	kiավó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiավó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (79KB)
analóg irányító (dual shock)
logitech gt force kormány

✓ nagyobb, jobb, több
x még mindig nincs ilink támogatás :(

9 pont



“In the Hunt 2,” nyomta a Korosó Kritikus kezébe a lemez Martin. Maybe. Lehetne Aquanox Megablast is. Vagy SubWar 2050 Arcade. De Irem forgalmazta a játékot, tehát “In the Hunt 2” (valójában Japánban: -U- Underwater Unit). Emlekszünk rá, persze hogy emlekszünk – pedig bukas volt. Az R-Type készítőinek játékteremből rajtolt, PlayStation, Saturn – sőt, PC-! – látott 2D torpedó-em up-ja olyan gyönyörű grafikát és hatalmas sprite-okat mozgató a képernyőn, hogy a levegő elillant a helységből. Az In the Hunt (eredetileg: Kaitei Daisensou) Metal Slug szeretett volna lenni, a tenger alatt. Sajnálatos módon éppen a gyönyörű grafika és a hatalmas sprite-ok voltak azok, melyek az óceán mélyére küldték – a játék teljességgel áttekinthetetlen, játszhatatlanná vált tőlük. Kaitei Daisensou... a mai napig nem tudni, vajon Masato Natsumoto azonos című mangája, avagy Satou Hajime halvasas évekbeli, azonos című tengeraltató ponyvamoziója ihlette...

Sub Rebellion. Mindez három dimenzióban. Maybe. Lassabb, gyengébb, nyugodtabb. Szövetséges Erők (jófiúk) versus Meluguis Birodalom (rosszfiúk). A Birodalom urálja a tenger alá-kényszerült emberiség lakta területek nagy részét, nekünk azonban itt a szuperitkos Chronos osztályú tengeraltatójáró, hogy igazságot tegyünk... Nos, a hiányos-

csordogálni a szorgos fejlődészetért járó kredit (a Sub Rebellion misszió alapú – az objektívák természetesen menel közben is változhatnak; változnak is), amit érdekes upgrade-ek tucatjaira szórhatunk szanaszét (ő igen, át is lehet pingálni a dögöt :) és elkezdene huncutkodni az ellenfelek is; a játékos pedig azon kapja magát, hogy gyökereit vert a TV előtt. Még egy kör, még egy misszió. Ha a Kritikus nem lenne Korosó, talán még vissza is térne a játékhoz. Így azonban inkább keres egy leporolásra váró, régi jó könyvet. „20.000 milles sous les mers?”

reiker@eigo.co.jp

„BLUGY... BLUGY... BLUGY” (@ Liquid)

ságok elsősorban a grafikán vicсорognak arcon. A terep és az objektumok – beleértve a saját ill. az ellenséges tengeraltatójárókat, – szegényesen kidolgozottak, alacsony poligon számúak, gyengén textúrázottak. Az egész olyan benyomást kelt, mintha egy 32-bites PlayStation játék lenne, az utolsó pillanatban portolva. Enyhe pop-up is befolyik – fogjuk a tenger alatti világ változó „vízköri viszonyaira”. Vannak viszont kedves dolgok: a felszín felé igyekvő buborékok például teljesen meggyőzőek. Pimaszul jó ötlet a terepet drótvázás modellként végigpásztázó sonar is. Az irányítás egyszerű, de rá kell hangolódni az L1 – előre / L2 – hátra / R1 – emelkedés / R2 – süllyedés kiosztásra. Maga a játékmenet lassan áll talpra: az első néhány küldetés szinte álmosító; fogjuk fel őket amolyan tutorialnak. Aztán elkezd befelé

SUB REBELLION

IREM

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szaavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

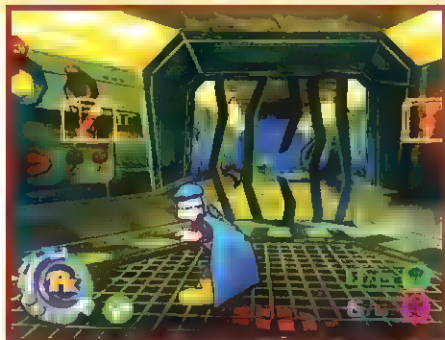
1 Játékos

memóriakártya 8mb (74KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ ha elkap, nem ereszt
x huzamosabban andalító

6 pont

PK DONALD DUCK



BE NEM ÁLL A KACSA SZÁJA

A Disney cég nem hagyja, hogy kimenjen a neve a köztudatból, ha épp nem egy új teljes estés animációs film promójának céljából adnak ki játékokat, akkor jobb híján visszanyúlunk egy már jól csengő rajzfilmhős névhez és készítetnek neki egy új prágut. A nagy kalapból ezúttal a kicsit beszédhibás Donald Kacsa neve került elő és annak ellenére, hogy a kacsa már egyszer megpróbálta bevenni a Playstation 2 tulajdonosok masszív vászerkezetét (válljuk be nem sok eredménnyel), most ismét rohamra indul. Hogy őszinte legyek PS2-őre ez idáig még nem jelent meg olyan mászkálós anyag, ami igazán felvehetné a legnagyobb mesterművekkel (például az ebben a számban tesztelt Starfox Adventures-szel) a versenyt, de az már vérlázító, hogy egy főmenüben az égvilágon semmit nem tudunk bekonfigurálni. Ennél már csak az lenne gyászosabb (vagy jobb), hogyha kihagynák a New Game feliratot is. Szerencsétlen Donaldot ugyanúgy ábrázolják, mint a rajzfilmekben, egy nimandznak, aki egy gyárban dolgozik, mint a legutolsó éjjeliőr. Ezen nincs is mit csodálkoznunk, hiszen még ezt a feladatot sem tudja ellátni normálisan, épp alvás közben riasztja a professzor is. Az úrból ugyanis egy váratlan veszedelem zúdult a világra (megjegyezhetetlen nevű faj), hatalmas ellenséges kacsahadsereg, élükön egy veszedelmes figurával. Így hát a prof, mivel épp nincs kéznél más, kicsit átváltoztatja Donaldot PK-vá (nem békává!) szegénynek még a hangja is megváltozik, és felruházta egy speciális karra szerelhet, fejleszthető fegyverrel az X-Transformerrel.

576 KONZOL

A PK semmiképp nem nevezhető mászkálós gyűjtögetős játéknak, egy egyszerű gyereknek – még egyszer: GYEREKEKNEK – készített lövöldözős ugri-bugri cucc. A pályák teljesen lineárisak, a haladási iránytól eltérni maximum a kék extraként fogunk. Bár azt nem tagadom, hogy vannak benne ugrálás részek, de ezek összetettsége nagyban elmaradnak mondjuk a Crash ügyességi részeitől. A grafika a mostanában divatos cel-shading eljárással készült, és így talán minden eddigi legrajzfilmszerűbb kalandjába cseppent Donald. Szép folyamatosan fut minden, látszik rajta, hogy nem használja ki a PS2 tudását. Gyorsan lementem egy öt éves szintjére (a barátom szerint ez amúgy sem nehéz feladat számomra!) és megpróbáltam így nézni a dolgokat. De akkor meg a kiakasztóan idegesítő ellenfelektől csaptam a joy-t a földhöz. Kétféle dolog lehet gyűjtögetni; a zöld érméket azért fontos, mert 15-ösével kell őket beváltani az ellenőrzési pontoknál, az elrabolt robotok pedig a végeleszámlálásnál kelljenek. A robotok egyébként észlelésük után megadott idővel eltűnnek! Két féle extra cucc is van, az egyik életet tölt, a másik keményebb lövést ad. De minden komponense közül kiemelném azt, ami a leggyászosabban sikerült: a kamerakezelési rutint. Elképesztően, kiakasztóan koki! Lehet ugyan igazítani (R1), de ez az esetek 90%-ában nem működik. Szerintem egy kiscybernek a játék túl nehéz, egy hardcore játékost pedig nem fog lekötöni egy olyan stuff, ahol összesen két gombot kell használni. Nálam jóindulattal is csak egy gyenge középezt ér.

Csipi M Lee
Csipimlee@576.hu

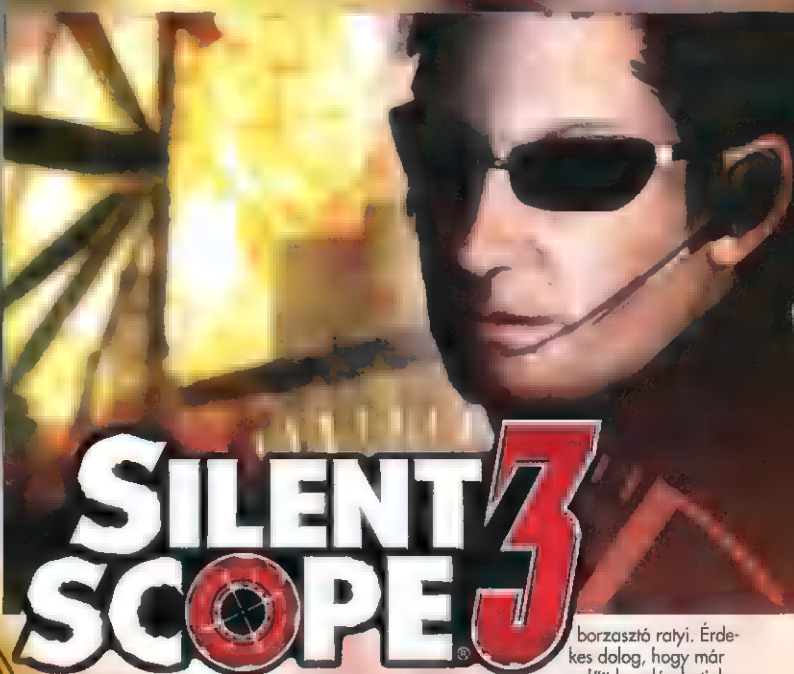
UBI SOFT/DISNEY INTERACTIVE

grafika:	közepes
játszhatóság:	síralmas
szaavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmege

1 Játékos
memóriakártya (319KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ Kicsiknek
× túl kiszámítható

4 pont



Bátran kijelenthetjük, hogy ezzel a résszel a Silent Scope-ról már, mint sorozatról beszélhetünk. Az új epizód PS2-es portálja két játékmódot tartalmaz: EX kiterjesztést, ami a játéktérmi gép által nyújtott lehetőségek valóságú reprodukciója és a 3-as számmal jelölt, otthoni változatot. A két játékmód között mindössze annyi a hasonlóság, hogy mindkettőben találunk Free Play opciót, ahol a már teljesített pályákon játszhatunk szabadon. Az EX annyival is több társánál, hogy innen érhetjük el a gyakorló pályát, ami egy lőtér, számtalan szimulációs célponttal. Az arkád történetes módban előrehaladtával két vagy három pálya közül választhatunk, hogy merre szeretnénk tovább vinni a sztori-vonalat. Az utolsó küldetések pedig extra hosszúak: a lopakodós részek után csapatmunkában is bizonyítanunk kell, hogy végül megküzdhesünk Fantommal, aki fényvisszaverő páncélban próbálkozik, és Prince Rosse-zal az örült bűnözővel, akit a nukleáris töltetek indítópaneljén találunk egy zangora társaságában. Az otthoni verzióban egész más pályákat kapsz és a sorrend fontos a teljesítésüknél. Miután végeztünk az elsővel, egy térképre kerülés, és ott azt válaszod, amelyik szimpatikus. Az egész játékra igaz, hogy a szintek nehézségét az alattuk látható csillagok jelzik. Nem mondom, hogy túl sok pályát zsúfoltak volna a CD-re, mivel nagyjából fél óra alatt megfordulhat az összesen.

Visszatérni minden már elég kemény lesz, főleg a otthoni verzió sikerült baromi nehézre. Azt legalább tudom dicsérni a játékban, hogy a pályák változatossá sikerültek, van minden, hatalmas gát, szálguldo limuzin védelme, vagy egy vasúti kocsit visszafoglalás, de a helikopteres üldözés is egész jól sikerült. Minden szint végén vagy egy főellenség, vagy valamilyen kemény szituáció fogad minket, mint például a kaszinó forgó platformja. Van felül egy kondíció kijelzőnk, ezt érdemes figyelni és magosan tartani a pontos lövésekkel, mert különben kampez, meg amúgy is az értéket átvisszük a következő pályára. A legidegesítőbb dolog a játékban, amikor mozgunk célzás közben (pl.: sárkányrepülőznünk) vagy amikor a víz alatt vagyunk, ilyenkor ugyanis jól megfigyelhető, hogy nem mi kanyarodunk, hanem a lövés görbül, ezért aztán mindig az ellenfelek elé/mögé/mellé kell célozni,

borzasztó ratyi. Érdekes dolog, hogy már azelőtt levadászhatjuk azokat a terroristákat, akiket kiszúrunk, hogy azokat befogná a célkereszt, érdemes tehát gyorsan végigpásztázni a területet. A grafika sokat javult az előző rész óta, bár itt amúgy sem van hangszí, úgyis csak a zöld célkereszt megjelenését figyeljük a képernyőn aztán bummm!... Jó játék lett a Silent Scope 3 annak, aki szerette a játéktérmeiben is az autómátát, én viszont már régóta várok egy olyan mesterlövész/bérgyilkosok játékot, ahol teljes szabadságot kapunk, például mi választjuk meg a helyet és az időpontját is a kivégzésnek.

CSIPI M LEE



SILENT SCOPE 3

KONAMI

1 Játékos	jó
memóriakártya 8mb (78KB)	közepes
analóg irányító (dual shock)	síralmas
✓ Tejfedés az előző részhez képest	jó
× rovid, kangarodó golyók	jó

6.5 pont

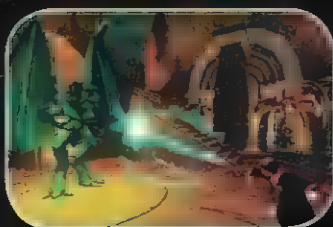


www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com

MEGJEJENES: 2002. NOVEMBER KÖZÉRE
REGISZTERELHETŐ AZ ELEKTRONIC ARTS KIZÁRÓLAGOS MAGYARORSZÁGI
ELŐTTÉRJUTIMENET-KÉLT-TÉL.
1997 BUDAPESTI SZINSLATYU. 251



PC CD-ROM



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR



HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Harry Potter Publishing Rights © J.K.R.
WBIE LOGO: TM & © Warner Bros.
Anglia is a trademark owned and licensed by Ford Motor Company.

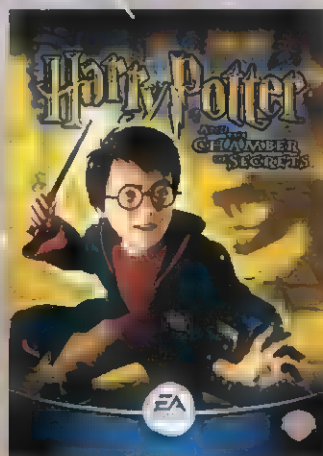
(502)



A végtelen Dicső-Mindfogó!

A határtalan Tűz!

Néked a Tűz Karmajának
Harry Potter™ szorosan?



Challenge Everything™



A LÉNYEG

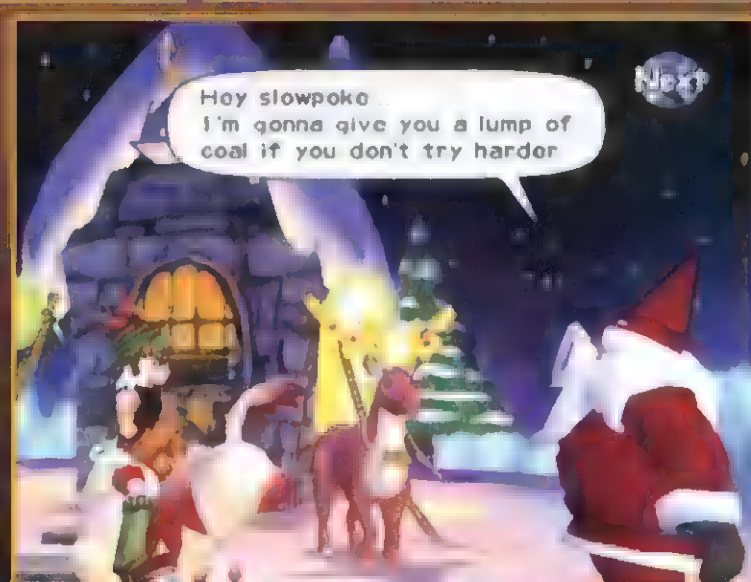
Az a neves cég; a játékokat az a cég készíti, ami a PlayStation 2-re készült. Alundrát nem egy nagy...

egy rosszabbat, de...



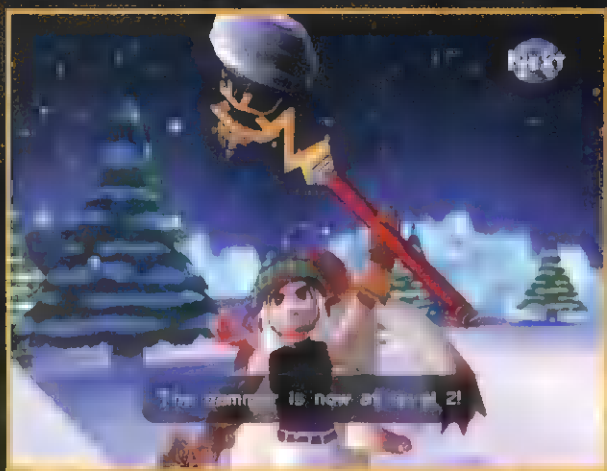
2,5 éve kezdtek RPG-ket (előtte is végigjártam már) így ami g... Bőr ez csak... álom... sz... szer... melyre eg... Am erre... én kérek elnézést a... szinte... a játék. A... sen néz ki, de akkor... nem láttatok a segítő... Az... lehet ülni... mas probléma is van, ha már az animáció került szóba. Nem az, extra debilen... ezt már... az ember...

Ezzel nem...



VAN-E POZITIVUM?

Szerencsére a... nem... azért akad... Először is az Al... egy-egy óriási... kihívásnak... teni őket. Ha emlékeztek... az... szintű... számítani.



DUAL HEARTS

ATLUS

grafika:	síralmas
játszhatóság:	elmegy
szavathosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1 Játékos
memóriakártya 8mb (103KB)
analog iránító (dual shock)

✓ elég jól felépített pályák
✗ pocskék grafika,
unalmas elcsépzelt az egész

3 pont!

Egy újabb konzolos FPS, ezúttal kicsit előrelépőbb fejlesztőktől. A Red Faction 2-ben ugyanis már használhatjuk a billentyűzet/egér kombinációt, ami elengedhetetlen ebben a stílusban, legalábbis ha valaki normálisan szeretne mozogni és célzni. Konzolon a mai is ritkaságnak számít, de valószínűleg már nem sokáig, hiszen a sikeresebb PC-s FPS-ek lassan konzolra is megjelennek, így előbb vagy utóbb mindennapos lesz a TV előtt ülő, billentyűzet fölé görnyedő konzolos látványa. :)

FÚRUNK, FARAGUNK

Ugyebár bányászokról van szó a játékban, egész pontosan egy bányászlábadást kellett végigjatszanunk az első részben (PC-n körülbelül másfél éve jelent meg és komoly 4 órás élmény volt a végigjátszása), ami mostanra igazi hi-tech háborúvá fajult. A játék motorja a tudommal még nem licencelt GEO-MOD. A név mindent elárul. Módosíthatjuk a felszíni viszonyokat, ami annyit jelent, hogy becsapódások, robbanások hatására a földben, illetve a falakban üregek, lyukak keletkeznek. Valamiért a motor PS2-n jóval szerényebben működött, emlékeim szerint ugyanis a PC-s verzióban akár 100 méternyit is leáshattunk a talajba gránátok, rakéták segítségével! PS2-n ilyet nem tudunk, a szétláfthető struktúrák listája a falakra (sajnos a mindegyik) és oszlopokra vonatkozik. Míg PC-n meglehetősen, hogy zárt ajtó mellett egy üreget vájva átjutunk a túloldalra (természetesen azért ezt sem mindenhol...), a PS2 verzióban csak ott robbanthatunk ki jökorá darabokat a falból, ahol ez a továbbjutáshoz szükséges, vagy pedig látkétesen jelentéktelen oszlopokat lehetünk szét.

Maga a motor ettől függetlenül akár szép jövő elé is nézhet, de legalábbis a GEO-MOD technológia még valószínűleg vissza fog köszönni a közeljövőben pár játékból (persze az is lehet, hogy nem, de reménykedjünk), ugyanis kétségkívül eredeti és izgalmas megoldás.

A KÖRNYEZET

Tipikus sci-fi világban vagyunk, a mai már nem is fontos, melyik bolygón (bár a légkör erősen földi jellegű), lényeg a háború. Lázadók kontra elnyomók, vagy pirosak kontra kék, jó és rossz örök harca. Minden totálisan futurisztikus a bombaszti-kusan utópisztikus (na ezt a mondatot azt hiszem, még megbánom :). Nagy fegyverek, fényes páncélok, villogó monitorok és a valóságban valószínűleg repülésképtelen légi járművek. Hogy miért is kell harcolnunk, a mai már nem tisztá, de talán nem is a történetben kell keresni az okokat vagy a célt. A program ugyanis statisztikát vezet karakterünkről, ebből ki-folyólag egyértelmű, hogy azért kell sokat és jól lő-nünk, hogy villoghassunk a statisztikákkal a haverok előtt.

Külső és belső terek egyaránt szerepelnek a játékban.

OSZOLJANAK, NINCSEN ITT SEMMI LÁTNIVALÓ!

Sajnos tényleg nincs! Bár a modellek kidolgozott-sága jónak mondható, az animációk szépek, a



RED FACTION II



textúrák szembeütő hiánya (és a meglévő gyatra minősége) sajnos jelentősen lerontja az összhátat. Néha már azt hiszem, valami grafikai bug folytán lemaradtak a textúrák a falakról, amíg meg nem láttam, a homogén szürke felületen egy apró feliratot, ami ugyebár azt jelezte, hogy itt bizony van

textúra, csak épp a készítő nem tartotta fontosnak szépen megrajzolni. Egyes belső terek látványa olyan sűrű és sötét, hogy az embernek a létező elmeje tőle. Természetesen vannak jobban kidolgozott részek is, de jómagam a sötét vagyok a fénytől hűve.

Ha valamit meg kell dicsérem a játékban, a robbanások és az általuk gerjesztett fizikai folyamatok megvalósítása. Úgyvala előtt bekövetkező robbanás (általában) a kellő irányba löki az ezer darabra törő üvegablakot, a ellenségeink is megle-

„LŐJÜK SZÉT A VILÁGOT!”

lő irányú vektorok mentén szakadnak csafatokra, ha bombán beleyagolnak egy gránátba.

ELŐRE KATONA!

Ha ezt a vezérelvet követjük, a lesz gondunk a végigjátszással. A fonat nehéz elveszíteni. Általában szét kell löni valamit, utána behatolni valahová, ahol ismét rombolni kell, majd menni to-



vább, újabb célpontot keresve. Az első rész is a lövöldözésről szólt, de abban még volt valami ka-landfeleség is, míg a RF2-ben már csak ölni, rombolni kell. A hangulatát ezáltal sikerült teljesen el-vezíteni. :)

Többjátékos módban is játszhatjuk, bár ezt a volt lehetőségem tesztelni (mármint hálózaton), de megkockázatom, nagyjából ugyanaz lehet, mint a PC-s első részben. Botok ellen is gyakorolhatunk, és a klasszikus játékmódok közül választhatunk (DM, TDM, CTF stb.) Túl nagy örömet nekem nem okozott, de aki szereti a klasszikus Quake-szerű multi meccseket, az nyugodtan próbálja ki, nagyjából egy Q2 szintű élményben lesz része, csak véleményem szerint sokkal gyengébb pályákon.

FEGYVEREK

Szerencsére a készítő a kaptak cyber rohamot, amikor a fegyvereket készítették. Nagyjából minden fegyver fő funkciója, hogy fémadarabokat juttasson az ellenséges katonák szervezetébe, igen érzés okozva ezzel nekik. Természetesen robbantgatni is sokat kell, mert a jó. Egyik ked-vec fegyverem a „satchel”, ami a más, mint egy távolról detonálható akna (bár gondolom, ezzel most senkinek nem mondtam újat), aminek megvan a kellemes tulaj-donsága, hogy odatapad ahhoz, amivel az eldobás után először érintkezik. Min-denhez odatapad. Szó szerint. Az ellen-ség arcához :). Bizony! HATALMAS MÓ-KA! :))

Itt kell megdicsérem az AI idevágó ré-szét is, ugyanis határozottan jól sikerült a pánik megkezdése. Ha egy ellenségre sikerül aknát ragasztanunk, az minden fegyverét eldob-va, sikoltozva rohagálni kezd, és innen már a ke-zünkben van a sorsa. Tényleg jó szórakozás, min-denkinék ajánlom figyelmébe!

VÉGEZETÜL...

A Red Faction 2 egy közepesen élvezetes játék, unaloműzésre rövid tá-von alkalmas, kíváncsi, nyitott konzolosok nyu-godtan próbálgassák, PC-s FPS gémelek felejték el, hogy hallottak róla. Mivel maga a stílus eléggé gyerekesen rojja még a konzolos játékvilág utcáit, semmiképpen nem szabad a hibákra koncentrálni, én biztos va-gyak benne, hogy 1-2 éven belül már jóval komo-lyabb FPS-ekkel fogunk találkozni konzolon, de ehhez kellene a Red Faction 2-höz hasonló lép-csöfökök is.



RED FACTION 2

THQ	
játék	kozepes
fejlesztés	jó
szórakozás	jó
zene / hang	kozepes
menü	elmege

1-4 Játékos
memoriakártya 6MB (163KB)
analog irányító (dual shock)

✓ geomod, fizika
✗ unalmas, celtalan

6 pont

FREEK

Az a kék zori-
la és a palettáról dicse-
tes y haladás,
a korszak sh
mert a tovább élt a
az között a vagy Aro
mint a Suikoden a ltek a
és köp ltek a részek
Phantasia és 2-
ilyen gyönyörű játékok nem
erőltetik bennük a eg a
azonban a nem
fúl a vagy a 2
már azok a
nem is sen a
és a többi
a címeiket? 16
fajlesen felsoroltak
ekre b eltűntek hogy csak
kkal (mel k erre ut
eladni a
meg.
fti vannak a
Mia azért egy-egy
up vagy a
klasszikus újabb jénes konzolokra már
lén nem némi de én pesszimista
ez a stílus?
ső egyenesen u
gya melyet nem
3D-be mert rossz Nem azért
mert a Nintendo Rare egy
ert
gyen. Mielőtt felrejtés lenne azért
y vagy me
16 a siralomra a
es, a gép p jönne gy
lehet
ni. Illet nem mar senki csinálni, mert
elszállt
beszélék erről egy olyan
közé a időkhöz?
a retro a
gy 3D-s letes
ad a m enő bíznak
meg egy 3D-s platformjáték elkészítésével.
az
miért a bites istenaihez Mario,
mém. mostanáig ha
a b
mert szerinlem



MITŐL LESZ JÓ EGY PLATFORMJÁTÉK?

Mindennél az Ez az
erzés mindenben csak tart.
amikor először meglátod a
ez akkor Startol a
és szinte
viszo g
ez? - Kérdezed akkor
már ala
Az én a Sly
igy "Hát ez Ebben
még semmi negatív kicsit volt
hogy k e
bazontas farokkal
másmedvéhez sonlé llat
Párizsban a háztelőkön. Aztán
a k l
ez o a
mint a at volt ez,
gl kezlet a g
indított a érdeklődvé neki az
a következő állomás, hogyan is
játék. hogy ne
szintelen. m bites időkre
hogy mindig a pl bites időkre
egy adott g okk hozták k
ne gy a oldalára
a lo
a egyszerűen Nagyon
az a amit a prog
alkották. em a z cel-shaded technikával
szép, és
Sly karakteréhez

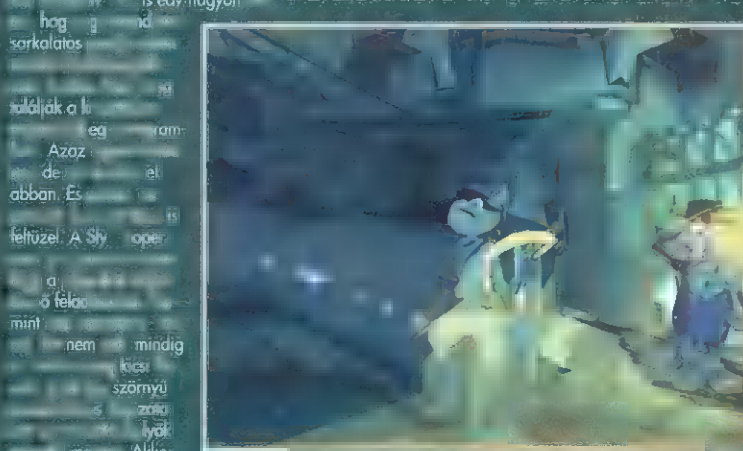


illik ez a egyszerű, lamellati
egyszerű, került a
ne üssenek el a
animációkat, mel egyszerűen az
csak Osszességé- merakeze nehéz a rutini



ben a majdnem nem tudnak írni
mintha egy ro met lánani yekent le
állandóan c
átvezető mutai a hisz a
amit Má
a maximálisan pályá tan nekünk
irány
tek a is eg
ho
program a
miatt néha a mintha
fent egy
igon eg vadási és e simitási
állandóan c
a kompa

TOLVAJOK FEJEDELME





hilfsein

azonban a menti meg

ÖSSZE- GÉBEN

hana
o ka
kōwa



Veres Mik




SLY COOPER

957/11

grafika:	jó
játszhatóság:	síralmas
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

I Játékos
memóriakártya 8mb (49KB)
analóg iránváltó (dual shock)

✓ szép és stílusos, mint  rajzfilm
× irányíthatóság hibák, nehéz
tovább jutni

6 pont

Imádom az FPS-t, ezért is vettem PS-1-t.)

Emlékszem, mikor vagy két éve hazahoztam ■ PS2-mel (kemény 170e ft. volt az első európai szállítmányokból) még igen kevés programból lehetett válogatni hozzá. Aztán szépen elkezdtek csordogálni a stuffok és is végre beteljesedhetett az FPS-ek utáni sóvárgásom is ezen program első részével, ami kissé rövid volt ugyan, de ez betudható az igen kevés fejlesztési időnek. Aztán persze sorozatban jöttek az első számú személy nézetes játékok, (bár jó részük PC átirat) mint a Quake3, UT, Red Faction, NOLF, Star Trak EF, Half-Life és a Medal of Honor (ezért sem értem Martin szájá miér sír, miszerint a PS2 alküljesít FPS fronton, hisz X-en eddig csak ■ HALO és a Turok az, amit említeni lehet, a GC-ről meg ne is beszéljünk). **(A minőség, barátom, a minőség! Martin :)** A zárójeles megjegyzést ■ fika-zásnak szántam, de ha lemehetett olyan megnyilvánulás, mint a múlt számban Bajtós Gabi haverjának véleménye, akkor már leírom. A témához visszatérve, végre itt van ■ második rész, és a játék igencsak megerősíti kedvenc gépünket az FPS-ek frontján. Nagyon szép, nagyon játszható és ■ szavatossága lekörözi még ■ Mari néni szalicile befőző lekvárját is!

ITT VAN AZ ÚJ TIME-SPLITTERS, ETTŐL BIZTOS ELSPRICCELSZ!

Nézzétek ■ költői vénám feltámadását a fejlec szövegekben, csak megihletett az RUH. A TS2 viszont tényleg szuperjé lett! A mai multiplayer szellemnek köszönhetően a betöltést is azonnal kezdő a játék, hogy megkérdezi a játékosok számát, ami egytől négyig terjedhet egy gépen. Ez azon-

layerek csupán ismerőseink lemezárslását tették lehetővé, nem küzdhetünk velük egy közös cél érdekében együtt. Bár én a multit csak két playerrel próbáltam ki, de a képernyő frissítés nem romlott olyan borzalmas mértékben, és megmaradt rendesen a látótávolság is, ami azért elég jónak mondható. Egy ilyen szintű multiplayer igazán hiányzott már szerintem. Ha még ■ játszottunk ■ TS2-vel, akkor új játékos profil generálhatunk magunknak, és kezdődhet is ■ móka. A főmenü ajánlata ■ Story mód, az Arcade, a Challenge és ■ Map maker. A Story egyértelmű, az intróban látott, idegenek által elrabolt és időben szétszórta kristálydarabok visszaszerzése a történet szerint. Viszont senki ne próbálja meg Easy fokozatban, illetve ha ezen a 8 éves gyerekeknek szánt szinten végigrohan ■ játékon, akkor menjen át mondjuk Normal-ra és csodálkozzon! Ugyanis a külön fokok nem csak ■ ellenfelek számában és erősségében jelentenek mást, hanem több feladatban, biztonsági kamerában (nem minden pályán persze) ■ bejárható pályaszakaszban is részünk lesz. Természetesen egy pályát csak akkor játszhatunk pl. normálban, ha az előzőnek már teljesítettük ezt ■ fokozatát. Ha valaki nagyon ügyes volt, és mondjuk Hard-on is végigvitte ■ történetet, akkor ne tegye félre ■ játékot, ugyanis ott ■ még az Arcade és ■ Challenge is! Az arcade-ban játszhatunk league vagy custom módban, további 5x3 plusz 16 pályát teljesítve, ■ challenge pedig lefoglalja az embert még 7x3 feladat erejéig! És ha valaki azt hiszi, hogy ezek kivégzése után már tényleg rá fog unni ■ remekműre, annak ott a beépített pályaszerkesztő! Nem ■ tudom, utoljára mikor láttam egy ennyire tartalmas és hosszú távúra elkészített játékot, felelmeles. A map makerben is két fele választható szint van, kezdőknek csak sima, egyszintes építkezés 11



ITT NEM ÍROK RÍMEKET, NEM TALÁLOK IHLETET...

Bár örültem volna, de a játék abszolút ■ támogatja USB egérkémlet, ami először kissé bosszantott, de be kellett látnom, hogy mint egyetlen felroható hibát, meg lehet bocsátani a készí-

halványan meghagyják és erre rajzolják ki az útát. Ettől a mozgási sebesség ugyan picit kényelmes, viszont olyan sima és folyamatos (egy játékos módban), hogy azt tanítani kéne! Ha egyedül állunk egy helyben, akkor tűnnek fel kisebb lépcsőzetességek, de még így is bőven ■ megszokott minőség feletti ■ grafika ezen része. Persze nem kell félni, ■ többire sincs panasz, viszont a pályák felépítése kissé szegényesre sikerült, lehetnek volna bőkezűbbek is a pályatervező szakmunkások. Nem vártam persze valami túlszűfolt dízajnt, és ■ pályák nagyon jól néznek ki, csak egyszerűen nem tudok másba belekönni! Hehe. Ezt ne vegyék komolyan, de ez volt ■ utolsó negatívum, amit ebben a cikkben olvashattatok.

IDŐT KÉREK!



ban nem ■ végső határ, ugyanis i-link vagy net adapter segítségével ■ csak osztott képernyőn inthatjuk ki vagy segíthetjük győzelemre barátainkat, ha nem direkt módon vagy interneten összedrótózott masinák is. Mert igeeeeen! Végre van több játékos Co-op mód a rendes játékban (Story) is! És ráadásul realisztikus, mert társunkat is sebzi ■ lövésünk, csak jóval kisebb mértékben, mint ■ ellenségeket. Ennek fenemód örülök, mert az eddigi multip-



fele elemből (folyosó, előgazás, terem stb.), fények és tárgyak elhelyezése és kész. A haladók viszont akár egy hétszintes mega pályát is gyárthatnak, 30 elemből, és lehetőségük van Story mód szerinti logikát is megcsinálni ellenségekkel, kapcsolókkal, triggerekkel és eventekkel együtt! A pályaszerkesztő leírása maga megtöltene két oldalt, de szerencsére egyrészt van benne help funkció, másrészt pedig betölthető lemezről hét példapálya is, amikből sokat tanulhat a lelkes és kreatív fiatal.

tőlnek. Szerencsére ■ kontroler beállítások között ha nem talál senki megfelelőt, akkor ■ custom opcióval úgy állíthatja be ■ gombokat, ahogy neki tetszik, s ez ■ lehetőség ■ nagy pluszpontot érdemel! Az fent már említett alapötönetet a bevezető képek alapján elég egyszerű ■ csak ■ megvalósítás tarthat számát ■ érdeklődésre, mert recés polygon élt nem igen látni benne! (Ha nem látunk ilyen, az ■ anti alias, nem pedig a fűrészszerű, mint azt Veres Miki kollega már 2x elírt, mert maga a rece az aliasing.) **(Már szóltam neki. Mostanában kezdesz kukacos lenni! Martin :)** Persze kíváncsian vártam, hogy ■ játékból is megtörtént-e az intró minőségét és kellemesen csalódva azt tapasztaltam, hogy igen. Ha jól vettem észre ■ technika az, hogy az előző képkockát

CSAPJUNK HÁT A LECSÓBA, KONTROLLERT DUGJ A PORTBA!

A játékmenet ■ hagyományos "ha valami feltűnik, azt lelövöm és megyek is tovább" mellett fő- és alfel-

adatokra lett asztva, amik jól fűszerezik a pörgős FPS harcot. Például ■ kezdő pályán ■ kell robbantani a kommunikációs parabola antennát és fel kell égetni a kihúzható fiókos szekrények iratit az időzített bombákkal, meg kell semmisíteni a biohazard tartályt a lényel a pincében, vissza kell állítani az áramot a lélekhez és fel kell jutni a tetőre, de ez utóbbi két



csak easy-nál magasabb fokozaton teljesítendő. A feladatok természetesen korhűk, így a Notre Dame-i pályán bájos poligon-szüzeket kell megszöktetnünk a lelakaltat kópádkról, utolsó társuk pedig ■ templom mennyezetről lóg le egy kötélen! Jellemző módon egyből a kötéllövését tartottam célravezető módszernek, amit egy nagy mission failed felirat jutalmazott a képernyőn. A teljesítendő dolgokat általában könnyű megtalálni, nem kell órákat kóvályogni frusztráltan valami kapcsolót vagy egyebet keresgélve. Per ■ a játék lényegéből adódóan a fő hangsúly a lövöldözéseken van, ezért a kezelést is ebből a szempontból kell megvizsgálnom. Amitől a legjobban felletem, ■ ■ automata célzás volt, mert ezt ■ legnehezebb beszabályozni úgy, hogy használható legyen,

ugyanakkor ne vigye ■ unalomba a játékost, de fellemeim alapatlannak bizonyultak. Nagyon életszerűen irányba tartja ugyan ■ fegyvert ■ távolságtól függően, de nem lesz irreális módon minden lövésünk száz százalékos töle. Ha pontosabb találatra van szükségünk, mert mondjuk a távcsővel kell kilőnünk valakit, vagy egy biztonsági kamera állja utunkat,

bármikor átkapcsolhatunk célzó módba, amihez fegyvertől függően célkereszt és zoomolás is jár. A két módban még ■ irányítás is eltérő lehet kissé, de csak akkor, ha ■ kontroller konfigurációban ezt állítgatjuk magunknak. Ez a célzás dolog még annyiban is érdekes, hogy ha nagyon profik vagyunk és kikapcsoljuk, akkor akár egyetlen fej lövéssel is végezhetünk ellenfeleinkkel! Ugyanis a játék külön kezelési találati szempontból a lába-

kat, testet, fejet, kezeket, ami mondjuk egy zombinál fontos is, ha hamar végezni akarunk ■ nyomorulttal. Az automata rendszerben is kezelni tudjuk a lövés szögét, de ez csak akkor működik jól, ha az ellenfél elég közel van hozzánk. A zombis esetenél maradvia, a fegyverünk csövet kb. a feje felé picivel irányítva működik ■ dolog, lövedékeink irányát pedig célkereszt hiányában azok nyomjelző sávjai alapján határozhatjuk meg. A kezelhetőséget ■ gáló dolgok közül még kiemelném a térképet, amit kis kézi számító-gépünkön látható (amihez még játékot is találni pár pályán, eldugott helyeken), igen ötletes megoldás. Ezen az eszközön kísérhetjük figyelemmel a biztonsági kamerák látóterét is (hiszta MGS), és egyes küldetésekhez szükséges tárgyak és emberek helyzetét is nyomon lehet vele követni. Ezek a kamerák egyébiránt vagy kilőhetőek, vagy pedig vezérlőjüket megtalálva ki is



kapcsolhatóak, mielőtt mi is kuksztunk vagy adott esetben lövöldözünk velük egy picit.

CSODÁLATOS GRAFIKA, NEM ILLETHETI FIKA!

A TS2 intellektuális lelkehez, mint azt előrevetítettem, igen szemrevételező külső is jár. A rajzfilmhez közelítő minőségű inkrákat nem követi lemondó sóhaj ha bekerülünk a játékba, ami miatt én mondjuk undorodom is az általában alkalmazott pre-renderelt filmetől. Már az el-



ső pálya is megmutatja, hogy végre egy rendes árut kaptunk a kezünkbe. Valóságos lények fényezés és felvétel (egy barlangban van a start pont), ami felfelé nézve a szemünkbe esik és olvadni kezd. Hőföde fák, szikla-fal, ■ távolban pedig egy gát hatalmas falai látszanak. Ezt persze most így leírhatom ■ többi a fantáziátokra bízva, de szerintem ■ képeket nézvegeve benneteket ■ ér majd csodák ■ látottakat illetően. Amit ■ láthatok viszont, az például az, ahogy az ellenfelek meglátják, fedezékbe bujnak és ■ támadva próbálják meg eltalálni az embert! Lövöldözéskor pedig ha lában találjuk őket, akkor jaigatva ugrálnak a

dő szoba, ahol az ablak tőlbeli fény-négyszeket rajzolnak a falra. De van tükröződő kópádól is, gözölő csatornanyílás, légcső az égen, spriccelő utcai tűzcsapok és feladat szinten kilőhető hordók. De még ezek ■ hordók is olyanok ám, hogy a folyadék szinttől függően folyik belőlük ■ vizki, vagyis az alját is ki kell lyukasztani! A Notre Dame-ban gyönyörködhetünk a festett ■ törekeny ólomüveg ablakokban, a 2280-ban játszódó Planet X pályán pattogó energia lövedékekkel irhatjuk ■ alieneket (hiszta Star Wars), Neo Tokióban pedig tükröződő vizes járdán követelünk egy hacker lányt a

comlinkünkkel ■ kezben (a kamerák miatt) a bővőhelyére. Ezt követi az 1853-as vadnyugati deszkaváros, majd ■ 1972-es részecskegyorsító, ahol atombombákat hatásatlalant tudósokkal kooperálhatunk, és ■ idő is ■ el-lenségünk ■ utolsó bombái (az egyiket nekünk kell mágnesen darvul le-ejteni a mélybe). Ezen ■ pályán még ■ poroltókkal is manipulálhatunk kell, mid-dön ■ gázcsövek tekerőit elzárva elalhatjuk velük ■ továbbjutás útjában kelet-kezelt tüzeket (X-szel felvé-perse előtte az eszkö-zőket). Ezt követően jön ■

játék legszebb szintje, az azték romok között. Állatv-dók nem fogják szeretni ■ lelvendő gonosz majmok miatt, akik robbanó tököket vagy miket dobálnak szegény fejünkre. Fegyverünk pedig egy nyílpuska is lehet, ami-hez ■ vesszőket tűzbe is lehet mártani pl. darázsészleket felgyújtására, és a nyílak benne is maradnak az idő-zatban, nem tűnnek el! Ezután már csak a 2315-ös ro-bot gyár és a történet elejének is ottant adó öröklomás jön ■ Amígis demókat felidéz, alagút effektus credits lista előtt.

AKKOR ÖSSZEFOGLALOM: EZ A JÁTÉK FOGLALOM!

Bevallom, rég voltam ennyire meglegedve egy játékkal. Mindegyik-ben (maradjunk most csak az FPS-eknél) volt valami bosszantó hiba, undorító berángatás, vagy csak egyszerűen lapos és unal- ■ volt ■ egész (pl. NOLF vagy Half-Life). (Na ugye! Martin ;) Itt végre minden a helyén van, tökéletesen kezelhető és aki ab-ben a grafikában hibát talál, ■ inkább néze-gessen renderelt filmet. Talán amit még én (mint maximalista) beletennék, az egy kicsit erősebb dülöngélés lenne járás közben ■ a már felhánytorgatott egér support, de ezek tényleg nem jelentenek sokat ■ többi olyan dolog mellett, amit tel-jesen megérdemelték ezeknek ■ stufnak ■ 10 pontot. Ilyen a pályaszervező, a co-operative több-játékos mód, a tökéletes kezelhetőség, a csodálatos és stílusos grafika ■ a sok játékmód. Ha ilyen minő-ségi játékok sürűben látnak napvilágot az elkövetke-zendő időkben, akkor a PS2 teljesen megérdemelten birtokolja ■ videojátékok trónját jelenleg és még so-káig, míg az Xbox és szegény GameCube valahol lent ■ porban viaskodnak a 2. és 3. helyért (lásd el-adási adatok világszerte). Ja, és bocsi a rímekért srácok...

Dzson

TIME SPITTERS 2

EIDOS

grafika	Kiváló
járatékonyság	Kiváló
szabványosság	Kiváló
zene / hang	jó
hangulat	Kiváló

1-4 Játékos
memóriakártya 9mb (245KB)
analog irányító (dual shock),
multi-tap adapter, internet, i-link

✓ profi játék, minden tere-
n X kint esik ■ há...

10 pont



BLADE II

Nagyon szeretem a vámpiros filmeket és bár a Penge első részét nehezebben fogadtam be az átlagnál, a második rész nagyon kellemes meglepetésnek bizonyult számomra. Elég brutálisra, és pergőre sikeredett ahhoz, hogy hatást gyakoroljon rám, ezért vártam is a készülő játékot, amit aztán az X-be is szereztem. Sajnos... A program szinte egyáltalán nem mutat hasonlóságot a mozival és ezt mind a történetre, mind a minőségre lehet érteni. Egyszerű sztori, gyengécske grafika és ami a legfontosabb: botrányos harcrendszer jellemzi a Penge második részének átiratát. Sid barátom rendesen le is húzta az októberi számban és teljesen egyet is értek vele. Igazából ez az a játék, ami nem ajánlható senkinek, mert annyira közép-



szzerű a legtöbb tulajdonsága. Ami meg nem átlagos benne, az egyszerűen rossz. Ilyenkor csak azon gondolkodik az ember, hogy mi szükség volt erre? A pénz? Hozzon bevételt? De ha egyszer béna, akkor mit keresnek rajta a kiadónál? Ezek a kérdések számomra örökre megválaszolatlanok maradnak, de ez nem is zavar annyira. Ami zavar, az a program létezése, illetve az, hogy így ki merték adni. Mind egy... En megírtam róla a véleményemet, azt pedig Te döntöd el, hogy hallgatsz e rám, vagy sem. En minden esetre nem ajánlhatom a Blade második részét, mert... Mert nem...



4 pont

LETHAL SKIES

A Namco féle Ace Combat sorozat elég magasra állította a mércét a repülő játékok műfajában... Játshatósága, és grafikája a legtöbb eddigi próbálkozást magasan verte, nem is igazán van vetélytársa. Persze vannak próbálkozások, de ezek többnyire tényleg csak „próbálkozásnak” nevezhetők. A Sammy is kiadott most egy stílusbeli „próbálkozást”, és talán abban reménykedtek a cégnél, hogy sikerül elhódítani egy-két játékost az AC mellől. Hát, talán bejön, de szerintem maximum addig, amíg meg nem jelenik az Ace legújabb fejezete. Ezt az állítást arra alapozom, hogy azért van még mit tanulniuk a Lethal alkotóinak. Nem rossz, üres óráinkban el lehet vele játszogatni, de azért van manapság már egy szint, amit el kellene érni. Amíg nem jön ki a Namco műhelyből egy új rész, addig a repülni vá-



gyóknak kikapcsolódást nyújthat az LS, de szerintem még addig is inkább az AC negyedik részét érdemesebb inkább elővenni. A Lethal tulajdonképpen ugyan az, csak kicsiben. Sok, akciótól dús pálya, választható repcsik, jó kis bevetések, de amiben jóval kevesebb, az a grafika, és a hangulat. Utóbbit nem tudom megmagyarázni, de az Ace négyet sokkal jobban élveztem, mint ezt a játékot. Valami most hiányzik, ami akkor megtalálható volt, és ez zavaró. Nem is akarom tovább húzni a dolgot, szerintem hagyhatod pihenni a Lethal Skies-t...nem fogsz hasra esni tőle, és ahhoz kicsit drága mulatság, hogy az üres óráidat elüsd vele...



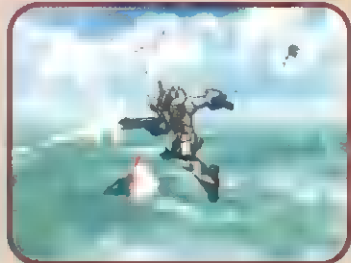
5.5 pont

ROBOTECH: BATTLECRY

Múlt havi számunkban mindenható Martinunk írt már erről ■ Anime alapokon nyugvó csodáról, de ■ PS2 tulajok nagy öröme az ő gépükön is meg lehet már szerezni a hatalmas robotok kalandjait. Aki nem tudná, a Battlecry a Macross néven futó rajzfilm sorozat feldolgozása, de ez annyira jól sikerült, hogy néha már tényleg úgy érezzük, mintha a történet részesei lennénk. Köszönhető ez a mindent verő Cell Shading eljárásnak, a filmből vett (egy az egyben...) figuráknak, és az eredeti zenének (igen, az is a filmből lett kölcsönözve...). Repkedhetünk, lépegethetünk, egyszerűen mindent megtehetünk, amit egy ilyen benga robot is megtehet, ha meg persze a legfontosabbat kihagyunk: lövöldözhetünk kedvünkre. Nehol még a házakat is lerombolhatjuk, bár azért az interaktivitással még nem állunk tökéletesen, mert lehetne még mit pusztítani a betondzsungelek között járva. Igazá-



ból minden tökéletes lenne, ha nem fektetnek volna minden hangsúlyt az akcióra, ami viszont a folyamatosan hömpölygő ellenfelek miatt idővel kicsit unalmassá válik. Ez pedig rontja az összképet, csökkenti a szavatosságot, és a hangulatot. DE!!! Az előbb említettek ellenére MINDENKI nézze meg a programot, mert ilyet MÉG NEM láthattunk. A Cell Shading technikának köszönhetően elképesztő lett a képi megvalósítás, ami kihagyhatatlan minden PS2 tulaj számára. Amennyiben még szereted (szeretted...) ■ Macross sorozatot is, egyenesen az Anime mennyekbe juthatsz ezzel a játékkal... Próbáld ki, és nem fogsz csalódni. Maximum részletekben viszed végig, és akkor nem unod meg olyan hamar... Mechre fel!



7.5 pont

CONFLICT: DESERT STORM

Ami idáig nagyon hiányzott a PS2 programok listáján, az ■ taktikai lövöldözős játékok műfaja volt. Az egyes gépre megjelent ■ Rainbow Six, ■ Spec Ops, sőt, még ■ Hidden & Dangerous is, de a „fekete ördög” semmi hasonlót nem produkált, pedig van egy népes tábor, amelyik igen csak kultiválja a hasonló próbálkozásokat. Nekik szól a barátságtalanul rohamozó ellenel szemben, sőt nem csak gyalogosan irhatjuk Husszein hűséges katonáit, két küldetésben még járművet is használhatunk a nagyobb siker érdekében. A fegyverek száma megfelelő és mindegyik jól használható, persze minden karakternek van egy leginkább neki illő



felszerelése. A mesterlövész speciál távcsövet használ, a nehéztüzér pedig egy irgalmatlan nagy gépágyút, satöbbi. Embereink fejlődnek és tanulnak hibáikból, de azért ez nem egy RPG szintjén működik. A grafika szép, de a távol nagyon ködös és a töltések irtóztosan hosszúra nyúlnak. Ezen két hibát kárpótolja a többjátékos kooperatív mód, ami hihetetlenül megnöveli ■ szavatosságot. Bővebben előző számunkban olvashatsz a játékról, de szerintem inkább szaladj le ■ legközelebbi boltba, és tedd magadévá a Sivatagi Vihart, mert az utóbbi hónap egyik legjobbja. Amennyiben szereted a kommandós stuffokat, ez ■ te programod, és nincs vita!



8.5 pont



TUROK EVOLUTION

A híres, hírhedt Turok sorozat most előlátogatott végre minden géptípusra, előző számunkban én már teszteltem is az X változatot, ami nagyon jóra sikeredett. Aki bővebben kíváncsi a programra, lapozza fel a kritikát és szedje ki belőle a számára fontosabb információkat. Lényegében nincs túl sok különbség a két verzió között, ami pedig van, az csak a két hardver közti különbségből adódik. Itt is, ott is vadászhatunk dinoszauruszokra, a haverokkal játszhatunk egymás ellen, és ámulhatunk a rendkívélségeinkre, és mindegyik jól használható is. Főleg a távcsöves verziók válhatnak hamar kedvencekké. A játék hosszú, és nehéz, párszor neki kell majd futni a különböző fejezeteknek, mire a végére érünk a történetnek. Klasszikus FPS programmal állunk szemben, de azért van benne ér-



dekességeként pár repkedős pálya is, aminél egyértelműen a Panzer Dragoon jut az eszünkbe. A szemmel látható különbség pedig a grafikában van, ami kicsit zavaró. Maga a kidolgozottság még szép lenne, de sajnos láthatjuk a növényzet megjelenését az orrunk előtt, pedig megbocsájthatatlan. A töltések is elég hosszúak, de ez még is lenyűgöző gond, ha legalább a képfrissítés rendben volna. Azonban nincs rendben... Ez zavaró, és kellemetlen, de ettől függetlenül nyugodt szívvel ajánlható a játék, mivel vérbeli FPS, és kellően hosszú kikapcsolódást nyújt. Amennyiben el tudod fogadni a lehető legkevesebb terepet, nagyon jól szórakozhatsz...



8 pont

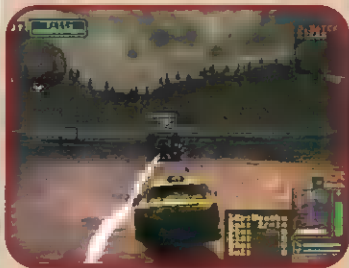


TWISTED METAL BLACK ONLINE

No, végre valahára – egyelőre Japánban és Amerikában – megindul a PS2 online és ennek előfutárai, első komolyabb bemutatói a Socom és a TMO. Már olyan régen ígérték a netes játék beindítását, hogy lassan kezdtem azt hinni, kamu az egész. Szerencsére bebizonyosodott az ellenkezője. A Twisted Metal Black tesztjét még tavaly írtam, és már akkor is nagyon kellemes élményben volt részem, amikor még csak a gép ellen játszottam, de azt kell mondjam, a hálón még jobb a gyilkolás. Az emberi ellenfeleket ugye a gép nem tudja pótolni, és ez bebizonyosodik, amint felcsatlakozunk a Web-re. Előre leszögezem, hogy a TMO CSAK online játszható, tehát aki nem rendelkezik eléréssel, az egyelőre is próbálkozzon a program megvásárlásával. A csatlakozás után lehet játékmódot választani és me-



het a hír. Természetesen van minden, ami szükségeltetik egy jó kis anyázáshoz, vagy ellenkező esetben alázáshoz, és hát emberek ellen valamivel kevésbé megundható a játék, mint a gép ellen. A grafika még mindig szép, és elborult, szerintem ezt a vonalat kellene folytatni a sorozatnál... Összességében jó a teljes egész, és mindenkinek ajánlható, aki rendelkezik net eléréssel, persze igazán csak addig fogja lekötni a játékosok figyelmét, amíg ki nem jön az FF11, vagy Resident Evil Online, mert azoknak már nem lesz vetélytársa a TM. Addig viszont rá lehet kattanni, és lehet fizetni a telefonszámlát... Hát tessék csak gyűjtögetni, és élvezni a PS2 Online első bemutatóit...



9 pont



LARGO WINCH

Nem kedvelem sem a kereskedelmi TV-s „futószalag” sorozatokat, sem az azokból készített játékokat, legalábbis ez idáig így volt, de úgy veszem észre, hogy lassan félre kell tennem ezen előítéleteimet, mivel már a múlt hónapban is kellemes csatlakozást okozott a Buffy program, valamint itt van most ez a Largo fickó, aki egészen izgalmas kis kalandozásba kezdett otthoni gépeinken. A sorozat továbbra sem izgat ugyan, de a játék egy teljesen klasszikus értelemben vett kaland stuff, ami elég ritkaság manapság. A kettős Sony gépen korábban csak a Shadow Of Memories volt ebben a témában, és a Monkey Island, tehát az LW megjelenése éppen időszzerű volt. Jön ugyan a Broken Sword, de azért addig is le kell foglalunk valamivel magunkat, amíg megjeleneik... Beszélgetés hegyek, tárgyak keresgélése, felhasználása, és kel-



lemes kis fejtörők jellemzik a programot, na meg mélyen dekolált, csinos hölgyek, akikhez hasonlókat idáig csak a 007-es történetekben láthattunk. A grafika elég szép, bár itt-ott lehet kidolgozatlan pontokat találni, összességében jó a helyzet. Néhol még kisebb bunyókba is keveredhetünk, amik az FF harcok körökre osztott menetét reprodukálják...jó-jó a Final rajongók nézzék el nekem ezt az előbbi hasonlatot, tudom, hogy magam a játék teljesen más, de a pólozkodásokról jutott eszembe. Egyszóval egy egészen jó kis kaland progival állunk szemben, és aki szereti ezt a stílust, az ne hagyja ki Largo barátunkat, legalább egy próbát tegyen vele, hátha megtetszik neki ez a lemez.

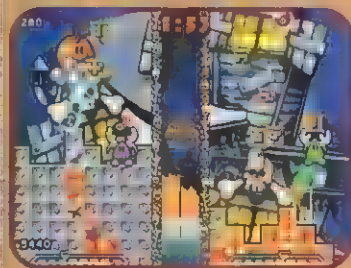


7 pont



EGG MANIA

Az utóbbi időben kisebb ürt lehetett fedezni a logikai játékok palettáján, hiszen semmi igazán érdekes anyag nem jött ki, ami megmozgatta volna a gondolkodni vágyók agyát. Az egyes gépen még jelentek meg olyan alkotások, amikkel azután hónapokig el volt az ember, de manapság már szinte „csak” a Bust-A-Move maradt nekünk (azért van időzajlában a „csak” szó, mert ez a kedvenc programom a stíluson belül...). De most jött valami, ami talán leköti a szellemi megpróbáltatásokra vágyókat, és ez a valami nem más, mint az EM. Nem teljesen új az ötlet, amin alapul, de mégis magkapó a hangulat és a dizájn egyaránt. Az aranyos kis tojásokkal kell Tetris módra megküzdőnk az ellenfelekkel, de itt most meg van nehezítve a dolgunk annyiban, hogy mi is a képernyőn vagyunk, és a lefelé hulló platformokat nekünk kell megfogunk, és be-



dobunk valahova... Hogy mi ebben a nehéz? Dobálj magad alá pár hosszabb egyenest, ess mellé és majd megtudod. Szerintem nagyon ötletes és jópofa próbálkozással állunk szemben, ami persze többedmagunkban is megfelelő szórakozást nyújt. A grafikája sok szót nem érdemel, mert szép és aranyos, de azt hiszem, ebben a stílusban nagyon nem is kellett, hogy megerőltessék magukat a fejlesztők. Itt a hangulat a lényeg, és az nagyon jó. Ajánlom Tetris kedvelőknek, vagy gondolkodni vágyóknak egyaránt, azután pedig már nem kell sokat aludni, és itt a Super Bust-A-Move második része...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



8 pont



Nem tartom magam valami túl nagy autósakértőnek, bár már jó ideje van jogosítványom is, mégsem vagyok odáig a vezetésért. Azt meg kifejezetten rühellem, amikor egy társaság elkezd az autókról, a felszereltségéről stb., és főleg az autószerelésről beszélgetni. Valahogy nem köt le ez a dolog. Ettől függetlenül szeretek autós játékokkal játszani. Amikor összejött egy kisebb fős társaság, szinte mindig a V-Rally 2 vagy a TOCA 2 került elő, utóbbit még négyen is lehetett játszani, ha két gépet összekapcsoltunk. Mostanság azonban ezek a kis összejövetelek már nem igen működnek. (A Bőndő meg a Tigi is megházasodott azóta, a marhák :). A PS2 meg alig támogatja a link kábelt. (Asszem csak a Gran Turismo ilyen, de ott meg valami okból kifolyólag nem lehet betölteni a fel-tuningolt autókat, vagy csak mi öregsünk és bénásodunk :). Szóval visszakerültünk a PS2-es folytatásra, csak a sokak által favorizált Colin McRae Rally új része várható magára ilyen sokáig. Amikor megkaptam tesztelésre, kicsit elbeszélgettünk róla a Mártival, ami úgy nézett ki: Márti – „Vedd ki az ujjacskádat az orroskádból és figyelj Csöpi-kém, itt a Colin 3...” (A többi kicenzúráztam... Márti :)

A VERSENYEK ELŐTT

Nekem a Colin 2 menürendszere is bejött, és ez az új megoldás sem sikerült olyan rosszul, hogy lenne mit fiktálni rajta, hacsak azt nem, hogy túl kevés lehetőség áll előttünk. A Stage-en belül választhatunk az egy,

könnyebb áll nyitva előttünk. A bajnokságban egyébként több szezon is végigjátszhatunk, eltérő országokkal, vagy esetleg ugyanazzal a hat országgal, de más sorrendben. Ezúttal a szokásos (Finnország, Svédország, Anglia, Ausztrália, Görögország, stb.) helyszín mellett két újdonságnak számító régió is versenybe szállt, a nagy Amerikai Egyesült Államok, és Japán lennének. Ez így elég érdekesnek hangzik, de mi mindannyian jól tudjuk, hogy csak azért kerültek a játékba a fent említett országok, mert bizony ott is elég szép számmal élnek Playstation 2 tulajok. Amíg a fiúk körbedangják az autónkat és az isteni Colin interjúkat ad a riportereknek, van egy kis idő, hogy tanulmányozd a kocsit beállításait (car setup), szép dízajosan és részletesen ábrázolva azt. Az előttd álló szakaszról lekért információkat (stage info) felhasználva, hét ponton változtathatsz a beállításokon (nem sorolom fel, mert a szokásos perifériák



vagy biztos értékelni fogod ezt az újdonságot. Egy adott ország rally-ja hat szakaszból (Special Stage), és egy speciális pályából (Super Special Stage, szerintem ezt egy kicsit túlragozták a fiúk) áll. A versenyzők egyesével állnak be az ellenőrzési pontokhoz, és még láthatod, amint elindítják az előttd haladó autót is. A szakasz megkezdése előtt még arról is informálnak, hogy a kocsit mely részei, milyen állapotban vannak (röviden a sérülések).

torháztetőről mutatott. Bal oldalon láthatod a szakaszokon belüli ellenőrzési pontok kijelzőjét. Érdekes módon most ezeket a leredukált pályákénti háromra. „Colin 3 irányíthatatlan és sz*r a hangja” – ezt SMS-ben kaptam a Mártitól az egyik nap, amikor már javában benne voltam a játék tesztelésében. Egy rally játékmáknak elég sarkalatos pontja az irányítása, mert ezen akár elbukhat minden, de gyorsan megnyugtatón mindenkit, hogy azért a CM3 nem irányíthatatlan! Első ránézésre persze az, és olyan mintha a kocsit nem lehetne az úton tartani, mert csúszkál, mint három-

COLIN BÁSZI MEG A SZITADEN SZARÁ

colin mcrae rally 3

colin mcrae rally 3



A VERSENYEK ALATT

Három nézet közül választhatasz, van a külső, a belső és a Dzon által favorizált mo-

lábú tehát a jégén, de úgy a második szezon után azt veszi észre az ember, hogy a kezdeti kudarcok után egyszer csak elkezdnek jönni a sikerek. Az odáig csak álomnak vált időeredmények sora megdőlnek, és akár még az első helyezés is elérhető közelségbe kerül. Az tény, hogy a PS joy két analóg karja túl sok mindenre nem jó (például FPS-re teljesen alkalmatlan), de egy rally játékban ki-

válón alkalmazható, még gázadásra is. Szóval ez az egész úgy néz ki, hogy a CM3 irányítása nagyjából megegyezik az előző CM játékokéval, DE! az analóg karok NAGYON érzékenyek. Ez akkor kifejezetten

illetve a kétjátékos opció közül, utána pedig a már behozott autókkal mehetünk, a már behozott pályákon. Az Options-ben csak tényleg a legalapvetőbb beállításokon változtathatunk, bár azt meg kell említeni, hogy valahol itt van elrejtve a csaló kód képműve is, ahol mindenféle segítséget aktiválhatsz magadnak, akár még az Internet segítségével is. Az Extras videókat takar a cég eme és a más játékaiból, például a TOCA Race Driver-ből (Dzson! Hogy mertél arra 4,5 pontot adni!!! :).

Bajnokságot kezdve (Championship) választhatunk több nehézségi fokozatból is, de mint tudjuk, és már elmondtam százzszor is más játékoknál, ilyenkor még csak a leg-

azok). Hogy ezeket a változásokat kitapasztalhasd, mehatsz tesztköröket is (shake-down), hasonló felépítésű és talajú pályákon, mint amilyenek előtted állnak a versenyek során. Több beállítás kipróbálására is lehetőség van és ezeknek az eredményét még össze is hasonlíthatod egy grafikonon a Telemetry pont alatt. Ha autóbuzi



nagy hátrány, ha csak úgy bele akarunk nézni a játékba, nyomni pár versenyt, mert a sikerélmény garantáltan elmarad. Ha azonban egy profi vagy és minden rally játékot végignyomtat már életében, akkor valószínű értékelné fogad ezt a megoldást. Mindenesetre bele lehet jönni a játékba, még akkor is, ha két napos folyamatos játék után is még mindig nincs összesített első helyezésem, és a Hard fokozat is zárva áll előttem. Mindez azonban nem a kezelhetetlenség miatt van, hanem, mert vannak pályák, amik nekem nem fekszenek. Esetleg a direkt parasztpályafelépítésből kifolyólag (tudjátok, egy szikla van a pályán, de a legrosszabb helyen, vagy egy helyen hiányzik csak a korlát, de ott biztos elszállsz), de ehhez már hozzászokhattok mindenki. Az irányításról még annyit, hogy szerintem senki ne próbálkozzon a digitális gombokkal, mert annyira érzékeny is, hogy a padlógázhhoz olyan szinten kell nyomni az X-et, hogy beszakad a joy.

A Colin 3 grafikaigaz egy nagyon erős jót érdemel nálam. Szépek a pályák, elég sok polygonból épül fel az autó is, szépen fénylik, koszosodik is. Rengeteg módon le is amotizálhatjuk azt, leszakad, betörök minden, a ke-



gyből visszatessz a pályára. Sokszor előfordult, hogy néha önön hibámból letévedtem az útról, mert egyszerűen nem volt tiszta előttem, hogy merre is kell mennem, csak hogy egy példát is mondjak: Angliában az erdős részekben nem látni, hogy hol az út. De itt egy másik példa, az útlezárásokat és tereléseket egyszerűen hirdetőtáblákkal intézték el, sehol egy irányjelző tábla vagy nyíl. Ilyenkor hiába jól bevált navigátor. Ja tényleg, a navigátorról jut eszembe, néha elég furcsa dolgokra képes, a harmincat például elég érdekesen ejti ki. Persze annyira azért nem rossz a helyzet, mert a



rék kiesik. Újdonság, hogy kinyílnak az ajtó (kár, hogy a sofőr nem nyúl ki és csapja be, mint a GTA-ban) és le is szakadhat, hogy előbukkanhassanak alóla a merevítő-rudak. Felborulásnál jól látszik, hogy még a kocsi alját is háromdobban dolgozták ki.

A pályákkal mondjuk már nem voltam annyira megelégedve, a V-Rally 3 nekem mondjuk látványosabbnak tűnt. Kis dolgokban ugyan, de a CM3 szerintem aluteltjesít (és itt tényleg olyan nűnsznyi dolgokra gondolok, mint a fákban a hó stb.). Azért nézzünk néhány feltűnőbb dolgot is: két egymásra merőleges lapból felépített fém, lapból kivágott vastagság nélküli sprite nézők, horizont felépítés. Hol vannak az utolsó pillanatban vakuzó, majd félreugró nézők? (Még ha nem is lehet elűnni őket, azért olyan jó érzés rájuk húzni a kormányt nem? :) Itt az van, ha nekimesz a bamba sprite-oknak,

CM3 amúgy egy nagyon jó és szép játék, elég hosszú ideig leköti az embert a sok pályájával. Mindenki megtalálja a magának megfelelő kocsit és beállításokat. A rengeteg különféle pálya mind-mind más vezetési stílust igényel, és a készítők által feltett mércét teljesíteni mindenki számára elég hosszú szórakozást nyújt majd. Nekem a hangokkal sem volt semmi problémám, zene az mondjuk nincs sok.

A VERSENYEK UTÁN

Minden harmadik szakasz után egy szerviznap van beiktatva a játékba. Ilyenkor újra belöhetjük a kocsi tulajdonságait, és automatikusan javításra kerülnek a sérült részei is a verdának. Érdekes módon az én embereim maguktól végezték a munkájukat, a volt érdemi beleszólásom, hogy mit javítsunk



és mi az, amit idő hiányában hanyagoljunk. Ez lehet, hogy a nehéz fokozatban megváltozik, és mint régen, mi felügyelhetjük a munkát. Erre utal az is, hogy szerelők mindegyiknek befejezni a kocsin.

Ami miatt végül a CM3 mindenképp élvezem azt nem az irányításban vagy a hangokban kell keresnünk, hanem abban, hogy teljesen szokványos grafikai megoldásokkal és a körítés teljes hiányával meg próbál meg kiütni a mezőnyből. Annak pedig, aki ezzel próbálkozik, mindenképp valami pluszt kell felmutatnia. Vegyük például a V-Rally 3-at. Nagyon dobott a hangulaton, hogy nem csak úgy elkezdődtek a versenyek, hanem szépen ki volt alakít-

jok tapsolnak nekünk. Szezon után akár csapatot is válthatunk, de itt az elején mindenképp Colinval kell mennünk, ami végül is elfogadható egy Colin névre keresztelt játéktól, de én személy szerint utálok a Fordot. Persze a programnak a pár negatívumon kívül rengeteg jó oldala is van, amik egyébként is manapság már levárhatóak egy rally programtól, szóval ennek ellenére azért ajánlom mindenkinek a programot, mert a V-rally 3 és a CM3 azért még mindig fej-fej mellett haladnak az élen a Playstation 2-es rally-k mezőnyében.

Csipi M Lee
Csipimlee@576.hu



COLIN MCRAE RALLY 3

CODEMASTERS

élmény	jó
játékosság	jó
szórakoztatás	kiadó
zene	közepes
hanghatás	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (110KB)
analóg iránító (dual shock), kormány

✓ a műfaj egyik legjobbjá
x hiányosság

8 pont

"Ó bevezető, légy énnéem vezérfőnök, mint lassú csiga nyála az aszfalton!" (Dzson: A bevezető)

Már megint a szörnyek. Szörny itt és ott, ádon házakban rejtőző kísérleti laborokban, a sarkvidék fehér és jeges pusztaságán és ■ Forsetti bánya szörnyes játékok is szörnyekkel, ez már így marad amíg világ ■ világ. Én ezért nem is hiszek ■ exkluzív játékokban sem, mert jó, hogy egy adott cím csak egy konzolra jön ki, de magában ■ játékokban ha 10% exkluzivitás található összesen az elmúlt év harminc hasonló programjához képest. Persze vannak valóban kuriózum játékok, és szerencsére ezek nagy százalékban a mi jó öreg PS2-nket tisztelik meg. Bevezetőből ennyi elég, nézzük hát az ürhorort.

"Szörnyek mindenütt, amerre csak ■ dinamikus Z-pufferelt kamera rutin ellát, ki menti meg lelkünket?" (Dzson: A szörnyek)

Szóval ■ történet ■ a Forsetti állomáson kezdődik, ahol a volt katona, Nick Conner állmodja háborús rémálmai. Egy napon másfajta rémálom ölt testet, midőn visszatérve egy rutin aszteroida vizsgálatból társnőjével, a bázis rádiója nem felel ■ hívásukra. Bedokkolás után a fali telecom kamerája néhány hullát és az egyiket elvonszoló majd a kamerát szétverő „ízét” közvetít. A feladatot innen egyszerű és survival horroros, életben kell maradni, irtani ■ főrmedvényeket (a szint végi főfőrmed-

ványasan és érdekesen felépített alkotás! Sajnos a cégek még mindig nem mernek (vagy nem tudnak) valami újat elénk tenni, és a már bevált anyagokból gyúrnak valamit ■ biztos eladási mutatókra menve. De ez ■ akkora baj, ha a késztermék minősége eléri eme játék mércéjét például, ami ráadásul RenderWare bérmozgató használat (ha jól gondolom nem a kettést, amit a csodás Burnout2) és tényleg használja is, ■ pedig összehánytak valamit benne lamer módon, mint azt a Dune tesztből olvashatjátok.

"De mit keresnek itt ezek ■ idézetek?" (Dzson: Az idézetek)

A játék alaphangulata már ■ kezdő menüképernyő alatt sejtetni enged valamit magából, midőn ■ folyosón másképp alak a puskáját piszkálja. Kisvártatva a plafonon kis „hogyishívjak” rohannak el, majd egy nagyobb hagyishívják is előkerül, hogy kitulva az emberrel együtt a látótérből egy hátször-borzongató hang kíséretében kilehelje azt, ami a lelke helyén van egy rövid géppuskasorozat után, ■ ismét csend boruljon a tájra. Hogy a játékos hangulatát még jobban felpiszkálják, a játékban minden fejezet egy-egy Shakespeare idézettel nyit, bár a mai fatalitás átlagműveltségét elnézve nagyobb sikert arattak volna valami Eminem szöveggel. Aki a RLH-t a tutorial részsel kezd (new game), az a Chapter 1 elérkezéskéig ne nagyon várjon borzongást meg szörnyeket! Mindazonáltal szerintem ne hagyjátok ki, mert ■ kezelés betanulása mellett megismerhetitek ■



szetesen megjelenik, hirtelen nagy zajt csapva leesve a plafon szellőzőjéből, vagy pedig olyan húsos-hártyás alien ajtókat használva, amik szép lassan egyre több helyen feltűnedeznek. A szörnyek elleni harc elég egyszerű, ■ R1-et lenyomva fegyverünk rááll ■ egyik alienre és már csak az elsődleges vagy másodlagos tűzgombokkal kell nyomogatunk, ■ Háromszöggel odébb rugdálni a veszélyesen közel jött lényt, esetleg a Négyezettel célt váltani és kész. Az automata célzás csupán egy féle láthatatlan idegennél ■ működik, viszont ezzel összesen kétszer találkozni csupán. Oldalazni alapesetben ugyan nem lehet (bár jól

és energiáitallal is, amiket a fal melletti automatakból nyerhetünk ki. Életerőnk mellett rendelkezünk ruházatunk energiapajzsával is (azt hi- ■ ■ 3. fejezettel kezdve), és ezt amolyan Half Life lemerülő konzolokból tölthetjük újra utunk során.

"Az ott meg mi lehet a távolban? Megnézem, miután állásom kártára tároltam" (Dzson: Következő felvonás)

A gonoszok elleni harchoz elég sok fegyverből válogathatunk, de a könnyű játékmenet miatt én a legtöbbet maximum kíváncsiságból használtam, pláne, hogy löszert elég keveset találai hozzájuk. De ■ baj,

SZÖRNYEN ÉRZEM MAGAM!



vényekkel együtt persze), és a fő-fő főrmedvényt elpusztítva elégedetten végignézni a credits filmet a játék végén (aminek a befejezése tartogat egy kis poént is). Aki most úgy érzi, hogy kissé rezignálat mondtam el a játék bevezetőjét, annak igazsága van. De ez nem magának a RLH-nek szól, csak megint kaptunk egy klónt vagy x-edik változatot valamiből, amit már az unalomig ismerünk. Ilyen játékkal már játszhattunk eleget, pláne, hogy eme alkotás annyira hasonló The Thing-hez, hogy úgy érezzük, annak a kissé feljavított változatával állunk szemben, nem pedig egy individuális gamével. Mielőtt ezt valaki félreírja, és diadalmasan elmegy hirdetni az oviba, hogy a PS2 tele van tuccjátékokkal, igyekszem leszögezni valamit. Ez nem egy tuccjáték, csupán egy jól bevált és ■ miatt jól ismert alapokat használó, mindemellett igen lát-

fontosabb mellékszereplőket, háttér infókat, megtudhatjátok ki az a Predator fejű Dag (haver), megfigyelhetitek a biliárdozó embert a játéktérben, és nyerhetek egy fegyver modifikáló chipet a vonalas reflexjátékban. A legjobb azonban az, hogy később ide visszatérve nyomozó lesz a különbség a normál állapotokhoz képest, ami megint egy jól eltalált hangulati elem. Az első fejezettel szerencsére beindul a horror rész is, kezdve azzal, hogy ■ bedokkolás részben társnőnk elkapja egy brutális monster, leharapja a fejét (amit belekőp az ajtó-konzolba), ■ testet pedig rongybabaként hajítja el. Mi is hasonló sorsra jutnánk, de ehelyett inkább amolyan Crash Bandicoot-szinten kell menekülni előlnezetben (X és Háromszög gombokkal manipulálva), hogy lássuk ■ utánunk loholó iszonyatot is. Kezdődhet a túlélés...



"Ó, szent játékmenet, mit tettem ellened, hogy szörnyeiddel életre törve rémisztgetsz sötét szobám rejtekében?" (Dzson: Első tapasztalatok)

A rettenetes előfeltevélei adóttak. Urállomás, nincs hova menekülni, mivel körülöttünk csak ■ hideg űr, s ■ bánya szörnyekhez ■ juthatunk vissza. Maradnak tehát a kihalt folyosók, ahol rohanunk, vagy fegyverünket markolva és mozgó célt keresve gyalogolunk előre. A mozgó cél termé-



jönne), de befogott cél esetében Nick mozgása átvált kiérő mozdulatokra, amikre szükség is lehet, tehát ne álljunk csak egy helyben, miközben jönnek a szörnyek. Ész nélkül ■ lövöldözünk, mert bár ■ kezdetben kapott fegyverünk örök löszeres, a hosszúkos szörnyforma sérhetetlen, ha ■ él emeli hosszú karjait. A kisebb dolgok közül veszélyes a skorpió-lény, aminek egyik változatából annak pusztulása után kis robbanó bogarak jönnek elő. Igen ügyesek: míg figyelmünket lefogalja egy másik kreatúra, addig ezek a kis vackok odamásznak hozzánk és hamar lerobbantják amúgy sem túl

mert a kezdetin kívül még kettő gépesített gyilokhoz nem kell municiót kutatni, egy energiafegyverhez és a kezdő fegyverünk nagyobb változatához (Assault Rifle). Azért van annyi megszorítás, hogy az energiapuskánál várni kell a töltéssel, ha kilőtük az összes csomagot, a sima riffnél pedig 40 töltényenként tárat kell cserélni (automata, de ha látjuk, hogy kevés van inkább tegyük meg mi). Az assaultnál pedig csak lövünk és lövünk, mert csupán a másodlagos tűzgombhoz tartozó gránát fogyhat ki belőle. Hogy egy sorozat milyen hosszú és milyen hatástokú lövedékeink ereje, azt viszont fegyvere-



ink szintje határozza meg! Bizony, gyilkoló szerszámainkat fejleszthetjük a játékban, mégpedig az úgynevezett Mod chippekkel (hogy tudnak ilyen fantázia neveket kitalálni?). Ezek növelik a adott eszköz tároló kapacitását, sorozatlövését és lövedékének erejét is több fokozatban. Ilyen chipeket találhatunk utunk folyamán elég sok helyen, installálásuk

"Kardommal csapdostam már eleget, szeretném most használni a fejemet!" (Dzson: A feladat)
Hát ja, van pár feladat, amit nem csak a tűzgömbökkel kell megoldanunk. Ebből a két leggyakoribb az ajtózárra kombinációk összeszedése, ami túl bonyolult, és a robotokkal való manipuláció. Ez a robotos dolog elég ötletes,

csodák ezek a lények, honnan jöttek és mi is valódi céljuk. És bár néhol kissé sablonosak a történetek, a story tünik erőltetettnek egyáltalán.

"A látvány a lények énnékem, a többi nem érdekel..." (Dzson: A lamer)

Hogy milyen a grafika? Szerintem nagyon ott van! A környezetet bár nincs túlszűsölve, de nagyszerűen visszaadja egy ilyen ürülomás hangulatát. Rácsos padló, ami alatt jól látszanak a különféle vezetékek és csövek, és ahonnan sárgás fény szűrődik ki, megvilágítva a falat és engem is, ami valós jellegének a jele. Sejtelmes megvilágítású folyosók, amin csak az oldalsó téglalap forma, néhol hibásan vibráló lámpák adnak megvilágítást. Az árnyékok hatások is tetszeltek, bár Nick árnyéka mintha csak amolyan virtuálisan dinamikus lenne, de ettől függetlenül szépen mutat. A levegő sem tiszta mindenhol, van, ahol olyan, mintha valami zöld köd homályosítaná el a távolabbi dolgokat előtűnk. Füst effektből is megcsodálhatunk párat, például mikor a generátoroknál mindent elborít a gőz. A folyosók falain lövés- és vérnyomok, valamiféle párhuzamos kaparás nyomokkal együtt, amik

valamint mint említettem, néha eléggé Thing-ézésem volt a formájukat szemlélve. Igaz, azok csináltak olyat, hogy a fal nyálkába ragasztott emberi testrészek közül lépnek egy kezdet, amit beleállítanak társuk hátába, mire a kéz elkezd mozogni...

"Összefoglalom akkor..." (Dzson: Az összefoglalás)

A RLH nekem igencsak tetszett. Nem csak horror jellege miatt, hanem úgy általában az egész. A környezet kiválóan feszültségben tartja az embert, feltéve, ha este játszik, mikor nincs más zavaró hatás, mert más hogy az ilyen játékok lényege egyszerűen élvezés és a játékos csak egy sima mázskálás játékot érez a képernyőjén.



A grafika csak nagyon szélsőséges esetekben lassul be, abszolút nem ez a jellemző, hanem a finom sima kamerakezelés. Az állomás sem lett egyhangú, mert például mázskálhatunk a felszínén is, ahol ha el-lövünk egy gránátot, szépen elszáll a nagy semmibe. A hangok amolyan szörnyesek, inkább megemlíteném azt a mély és állandó mormogást, amit már ismerhetünk különféle űrfilmekből, mint az ilyen nagy technológiai építmények sajátját. A 9 pont szerintem abszolút megérdemelt, ha szerintetek nem (ugye KaTy?), akkor iratok levelet, had okuljak a hibáimból :)

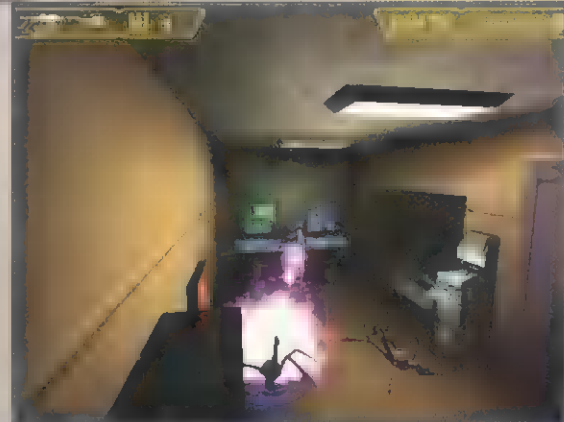
Dzson



pedig manuálisan történik, mivel egy chip több fegyverhez is jó lehet. Sajnos mint említettem, valahogy nincs teljesen kidolgozva ez a fegyver rész, mert például a közelharca szánt Shotgun muníciója elfogyott 6 szörny után és nem is volt látványosan jobban hatásos, mint a rifle. A fegyverváltás viszont használható lett, mert szakítottak azzal a hagyománnyal, miszerint végig kell pörgetni a gombokkal mind a 12 fegyvert, és itt csak három lehet erre a célra kiválasztani a fegyver menüben. Ez azért is jó, mert a képek eléggé hasonlít egymásra, és az ember könnyen összekeveri, ha nem figyel. A pusztító szerszámon kívül van még pár fegyvernek csak látszó tárgya is, mint például egy szonikus puská vagy mi, amit egyik haverunk ad csupa jó szándékból, vagy pedig egy fagyasztó, amivel az egyik quést teljesítendő.

még belőle a játékba. A lényeg az, hogy a állomás karbantartó robotjait vezelve tudjuk megölni azokat a nagy, Brute névre keresztelt szörnyeket, amik egyik példányuk elől a játék elején is menekülnünk kellett. A robotunk persze nem olyan erős, hogy leálljon harcolni, hanem az egyik esetben csaliként használhatjuk fel, egy másikban pedig bombával felszerelve küldhetjük amolyan öngyilkos terrorista módon feladatára. Bár ezek a logikai feladatok számomra kevésnek bizonyultak, mert a játék elég lineáris, de azért Martin unszolására írok majd egy fel oldalas segítséget azoknak, kik elakadtak benne és pusztulás várna rájuk ez nélkül a állomás sötétjében. Ez a „egyirányúság” viszont arra vonatkozik, hogy nem lehet eltérni vagy elakadni, mert szerencsére a game nem megy át unalmas gyilkolásba, amivel a készítők próbálják egyes esetekben ötlethetlenségüket elrejtetni (lásd Halo utolsó lopópályáit). Mindig van valami célunk, például bekapcsolni a generátorokat, megmenteni valakit, vagy elérni a vezérőt hogy üzenetet küldhessünk. A manipulálódó vagy fontosabb dolgokat (pl. hulló ha van nála valami) sem kell kutatni, mivel egy nagy sárga felkiáltójel jelzi ezeket. A történet is a játék alatt bontakozik ki, de természetesen csak a vége előtt nem sokkal tudjuk meg, hogy mi-

megadják az alaphangulatot a játék elején elég jól. És végre van becsillanás! Aki olvasta a Thing cikket, abban eléggé fanyalagtam azon, hogy minden csak sima, fakó poligon volt ott, ahol nedves felületet kellett volna legyártani. Nos, itt végre rendesen csillog a látszólag szerintem az a nyálkás valami a falakon és ajtókon, ami az idegen organizmus terjedését hivatott jelezni; és ezek a valami statikus objektumok ám! Lassan lüktetnek, mint ha tényleg valamiféle élő organizmusok lennének. De nekem a legjobban az egyes ilyen alien ajtókon feszülő hártya tetszett, ami hullámzik ha odamegy közel az ember vagy éppen valami lövedék találja el. Ez is mutatja, hogy egy játék hangulata gyakran a kis, apró, mellékes dolgokon múlik. Ezek sajnos lehetnek negatív visszahatásúak is, ami jelen esetben a főhős animációja. Mert jó, egy valós szörnyet nem tudnak belenni a motion capture rendszerbe, hogy lemodellezzék, ha amúgy bennük lennének az ilyesmikhez, de ember azért akad bőven, és kellene úgy mozognia fegyver célzás közben, mint akinek egy langyos, plasztikus csomag az alsónadrágjában. Inkább csinálhattak volna ebből is egy FPS-t, de lehet, hogy ezzel a külső nézetrel akarták elérni a főhős és a játékos mélyebb azonosulását, nem tudom. A szörnyek megformálása is csak jó, de nem éri el a kiváló szintet,



RUN LIKE HELL

INTERPLAY

Platform	Playstation 2
Érkezési idő	2002. május 17.
Ár	19.900 Ft

1 játékos
memóriakártya 8mb (199KB)
analog irányító (dual shock)

✓ nagyon hangulatos horror
X könnyű, és lehetett volna picivel hosszabb is

9 pont



A mikor először fogtam kezembe a Gyűrűk Ura trilógiát, varázslatos érzés fogott el. Az első néhány oldal után ugyanis egyszerűen lehetett leleni! Sok könnyű elolvasni, hogy ember elkezd olvasni, leleszi, aztán lehet, hogy csak hetek múlva folytatja tovább, akármennyire is tetszik neki. A GYU-ról azonban elképzelhetetlen. Olyan elemi erővel ragadja meg az olvasót, hogy szinte beleragad a könyv a kezébe. Talán ezért is vártam a filmet nagy lelkesedéssel és nem is ért csodálód, ugyanis ennél jobban valóban nem lehetett volna megcsinálni első két könyvet, azaz a Gyűrű Szövetségét. Persze már most kíváncsi vagyok, hogy a következő négy könyvet hogyan fogják megfilmesíteni? (Nem, mi vagyunk idioták, most könyvről és nem kötetről beszélünk! Martin) A játék a Két Torony címet kapta, de igazából csak annak történetével, hanem a Gyűrű Szövetségével is foglalkozik.

A könyv (no meg a film) után talán is csoda, ha nagy elvárásokkal vártam ezt a játékot. Izgalmas képek érkeztek róla, melyeken jól láthatóan mindenki kedvence Aragorn, Legolas és Gimli vívott áldókló csatát arkok ellen. Aztán jött E3, ahol Martin megvalósította a játékot legjobbnak a bemutatott produkciók közül és aki ismeri főnököm kényes izlését, az tudja, hogy ez mekkora egy szál.

Nem akarok már most a teszt elején a negatív hangnemet megütni, de enyhén szólva az előzetes várakozások alatt teljesít a Two Towers – persze még így sem rossz, de én egy kissé üresnek éreztem egészet, egyszerűbben mondva: csalódtam benne. Az meg egy más kérdés, hogy szerintem egy ilyen méretű alkotásnak méltónak kell lennie a könyv szelleméhez és a program bizony nem ilyen. (Egyébként régen várt PS2-es "nagy címek" közül nekem mostanában több is csalódást okozott. Vagy nincs bennük újdonság, vagy hamar monotonná válnak, esetleg a sok kicsi apró hiba miatt a hangulatuk nem eléggé tűz. Egy hasonlattal illusztrálva: leginkább egy olyan házasságra emlékeztet PS2-vel a viszonyom, melyben feleség (aka PS2), nagyon kapós a kíváncsóság, elsőre mindenki elvannak, de pár hónap együttélés után kiderül, hogy hisztis, tud főzni és az ágyban is csak akkor nyújt kiemelkedő teljesítményt, amikor éppen olyan kedve van. Már csak nagyon kevés játékot várok (Suikoden 3, Xenosaga), de ha ezek is csalódást okoznak, az már valószínű lesz!)

Visszatérve azonban a Két Toronyra, lássuk konkrétumokba foglalva mit rejt a patinás rév...

KÖNYV ÉS FILM...

Talán nem véletlenül választották meg a XX. század legjobb írójának John Ronald Reuel Tolkien. (Akkor még egyszer: JOHN, nem pedig JAMES, mint ahogy azt egyesek állítják. Most mondhatnám, hogy minek kiírni valamit, ha nem tudja pontosan ember, de gondolom rögtön megkapnám a pofámba a "tragikusan fiatalon elhunyt" Billy (mondjuk badarság lenne Tolkien és Idolt egy lapon emlegetni), ezért inkább nem is feszegetem a témát! Martin :) Az 1882-ben született író kevesek közé tartozott, akik képesek voltak véghezvinni egy csodálatos dolgot. Az ugyanis megteremtett egy egész világot (talán csak Frank Herbert és Isaac Asimov volt képes hasonlóra)! Ahogy egy közmondás tartja: "Kétféle ember létezik, aki olvasta a Gyűrűk Urát, és aki olvasni fogja" – ezért ebbe nem is mennek bele. Sokkal érdekesebb – főleg azok számára akik csak a filmet látták –, hogy a Gyűrűk Ura (melyet 1936-tól 1949-ig írt) még csak

egy kis szöveget mutat csak meg abból, mit is hozott létre ez a zseni! Tüzetesen tanulmányoztam Tolkien életművét és el képedve fedeztem fel egy csomó érdekességet. Képzeli, hogy ennek az embernek 50 éven keresztül az volt a "hobbija", hogy délutánként, ahogy hazatért az egyetemről – ahol tanított –, leült és nekijött írn. Tündérről, emberekről, törpokről, orkokról, hobbitokról meg egy Középföldé nevű helyről. Ezalatt az 50 év alatt lezajlott két világháború, sok-sok válság, forradalom, de ő csak írt. Az eredmény? Egyszerűen hihetetlen! Létrehozta Középföldét, földrajzzal, helyszínekkel, mitológiával, belső iradalommal és több tízezer év történetével. Mindezt csak úgy apróságként megalkotott hozzá 14 nyelvet (!), ebből 5-öt teljes nyelvtani pontossággal tökéletesen be is fejezett, úgyhogy kis akaratával bárki meg is tanulhatja őket! Egyes irodalomtörténet és szakemberek kidolgozottságában ezt a világot a Biblia Összevetéséhez szokták hasonlítani! Ha az ember elolvassa a Szilmarilokat is, akkor valóban azt mondhatjuk: talált ez a megállapítás! 1973-ban bekövetkezett halálakor több ezernyi kéziratot (kb. 5000 nevet tartalmazott), hagyott ránk, mely a mai napig kőfoghatatlannak bizonyult. Hogy mi motiválhatta? Erre sokan kíváncsiak. Magyarán: tudok adni, ezt már sokan megpróbálták, mondjuk ha elvesszük Tolkien előszavát a GYU-hoz akkor sok minden kiderül, bár szerintem legjobban fogják elhinni, hogy csupán "puszta kedvtelésből" csinálta.

Több kisebb meseregényt is kiadtak, de vitathatatlan, hogy Tolkien a Hobbittal (A Babó – a GYU előtörténete, 1937-ben jelent meg, angol nyelven) a GYU-val együtt a világkirálya és a Gyűrűk Urával a világkirálya. Több nagyszabású műveit sajnos nem tudott írni, már a Szilmarilok is befejezetlen maradt – a fia adta ki végül.

Magyar viszonylatban a Gyűrűk Ura hihetetlen hangulata másnak is köszönhető. Nem feledkezhetünk meg Réz Ádám, illetve az általam igen mélyen és őszintén tisztelt Göncz Árpád fantasztikus fordításáról sem, hisz szerintem a magyar szépirodalom legjobb magyarra fordított alkotását teremtették meg – Arpi bácsinak meg külön is gratulálunk kitüntetéséhez! Ha már itt tartunk meg kell említenünk Tandori Dezső nevét is, aki a versbetéteket fordította le művészen.

Emellett a hihetetlen életmű mellett óriási bátorság kellett ahhoz, hogy megírja a Gyűrűk Urát, pláne, hogy játékok készítsen belőle. Itt jön be az első probléma! Igazából az olvasás, a filmnézés és a játék három teljesen más szórakozás. Nem lehet őket igazán összehasonlítani. Mindegyiknek megvan a maga varázsa, csak az fontos, hogy megfelelő egyensúlyt tudjunk köztük tartani. Én például mindig szónalmasnak találom, ha valaki azzal büszkélkedett, hogy ő bizony egy könyvet nem olvasott el. Éppen az összehasonlíthatatlanságuk miatt sajnos a filmek és a filmeknek olyan jól. Példá erre a GYU filmváltozata. Tényleg monumentális a elképzelt, ennél jobban talán meg sem lehetett volna csinálni, de alapvetően képtelen visszaadni a könyv igazi hangulatát. Nem azért, mert a 30-40%-a hiányzik. Inkább azért, mert az olvasásnál (pláne egy fantasy regénynél) te képezel el a szereplőket, eseményeket, azaz mindent, és a film más műfaj, hisz ott minden adott, a képzőművészek minimális szerep jut. Ezért mikor először találkozol a filmváltozattal megvan a esély arra, hogy csalódsz, hisz nem az a kapod, amit magadban megálmodtál. Lehet akármilyen profi a rendező, vagy ügyesek a színészek, egyszerűen egy ilyen monumentális könyvet nem lehet 100%-osan megfilmesíteni (a GYU-át meg végképp nem). Lehet, hogy emiatt pár rajongó meg fog morogni, de én ebben a tekintetben maximalista vagyok, mert imádom a könyvet. Sajnos a hozzáértő filmhez, hogy a moziban nemcsak barátommal vagy épp a haverokkal ülök, hanem más emberek társaságában is, és ilyenkor a már megszokott zörgés, telefoncsörgés, kukoricacsízolás a káoszcsöves mellett még olyan dolgokat is el kell viselnem, mint a hátam mögött ülő három műtört (leginkább férfi nem szörve emlékeztet) egyén elmés kommentárjait a film legkiválóbb és legmeghatóbb jeleneteinél. Ez méltán tükrözi a mai moziba járó társadalom kulturálatlanságát. De ha ember moziban van, azt a rohadt telefont miért lehet kikapcsolni? (Talán ezért ki a DVD-1? Martin)

...NO MEG A JÁTÉK

Rögtön egy gondolattal inditanék, amely felmerül bennem

THE LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS





"KICI KISZ HOBBITKÁK, A DRÁGASZÁG AZ EGYÉM LESZ, ÚGY ÁM!"

■ Középföldé világának monumentalitása tükrében: hogyan lehet GYU-ból játékokat készíteni? Egyáltalán, érdemes neki-vágni? Szegény Tolkien! Jó, hogy ■■■ élhette azt meg, hogy minden sz*rt az ő nevével adjanak el – most ■■■ fel-téltlenül a játékokra gondol ki. Az ő életművének a fényében válik guszthatalanná az ■■■ pénzszínáló gépezet, ami kialo-kult a GYU körül, gondolkodj itt ■■■ tonnaszámba léllehető Tol-kien és a GYU nevével fémjelzett szemétre, amit csak nyit-vánváltó pénzszerezési szándékkal adnak ki, nem becslőve ennek az embernek a művét és emlékeit. A csúcs! szómom-■ az jelentette, amikor Amerikában tiltakozni kezdtek a "Két Torony" filmcím ellen. Szomorú vagyok, mikor látom, mi folyik manapság és csak az jeleni vigaszt, hogy azért vannak sokan, akik a film után azért elolvas-sák a könyvet is

Tolkienhez méltóan tudták volna elkészíteni. Így viszont az RPG elemek kimerülnek három karakterünk fejleszthetősé-gében, de ■■■ egy FF szintű bonyolultságra gondolj! Mind-összesen arról ■■■ szó, hogy embereid tapasztalati pont úján egyre jobban fejlődnek (szintet lépnek, erősödnek etc.), no meg bevitt kombók után pontokat kapnak. Ugyanis, mint általában ■■■ verekedős anyagokban lenni szokott, itt is különféle gombkombinációkkal változatos mozgásokat lehet csinálni. Ezeket a játékok rögtön értékelik is ■■■ bal alsó sarkban (pld. Good, Excellent, Perfect stb). Törekedni kell minél több jó értékű kombóra, mert azért a pályák végén több jutalom óponti jár és

módszerrel valószínűleg meg lehet, sőt, a filmrészletek gyak-ran átúsznak játék-animációkba! Ez bizony profi rendezés-re vall, hisz előtte számtalanszor le kellett modellezni az adott jelenetet, és bizony nem lehetett könnyű bitenként ugyanazokat az eseményeket ugyanúgy megcsinálni. Az át-kötő filmek mennyisége telelmas képet mutat. Egyrészt jó do-log, hogy minden pálya előtt, után sőt olykor közben is be-vágókat rúszolnak, de máshol meg nagyon kevés van belőlük. Az első három pálya között például abszolút nincs közhézió, azaz összetartó erő, pedig ezt még több filmmel lehetett vol-na jól biztosítani.

A játék a Második végén kezdődik, amikor Isildur le-vágja Sauron kezéről az Egy Gyűrűt. Aztán két 15 má-sodperces jelenet jön, meg pár vágás és máris ott vagyunk Szélföldön, és Vándorral kell elkergetni a Fekete Lovasokat. Ezzel csak az a baj, hogy a két esemény között elhúlik egészen pontosan 3018 év, 10 hónap, 6 nap és szinte semmilyen magyarázatot ■■■ láthatunk arra vonatkozó-lag, hogy mi is történt ez idő alatt. Aztán mikor a Fekete Lovasokat odébb kergetjük, megint jön egy kb. félperces bejártás és már Caradhras hegyén találjuk magunkat. Végül is Sauron legyőzése után, 5 perc játék idő elteltével ■■■ Caradhras szírijein kellett mászkálni. Ez aztán ■■■ sebes-ség, Frodó örült volna ha ő is ilyen gyorsan ért volna mondjuk Válgýzuglyaba! Kicsit jobban is kifejthették volna, hogy hogyan is kerülünk egy adott helyre. Mondjuk erre az a magyarázat, hogy ezt mindenki tudja, aki ismeri a

GYU-t, de játékos szempontból akkor sem lehet így össze-vissza szerkeszteni a pályákat, vagy ha már igen akkor, hosszabb videókat kellett volna kitéjteni hogyan és pontosabban miért is kerülünk egyik helyről a másikra. Tetszett, hogy rengeteg extra film van fent ■■■ lemezen! Rá-adásul tovább növeli a játék értékét, hogy a Két Torony megérkezése előtt a rajongók olyan videókat is láthatnak ■■■ új részből, melyeket még ■■■ film bemutatásáig sehol máshol nem lehetne megnézni.

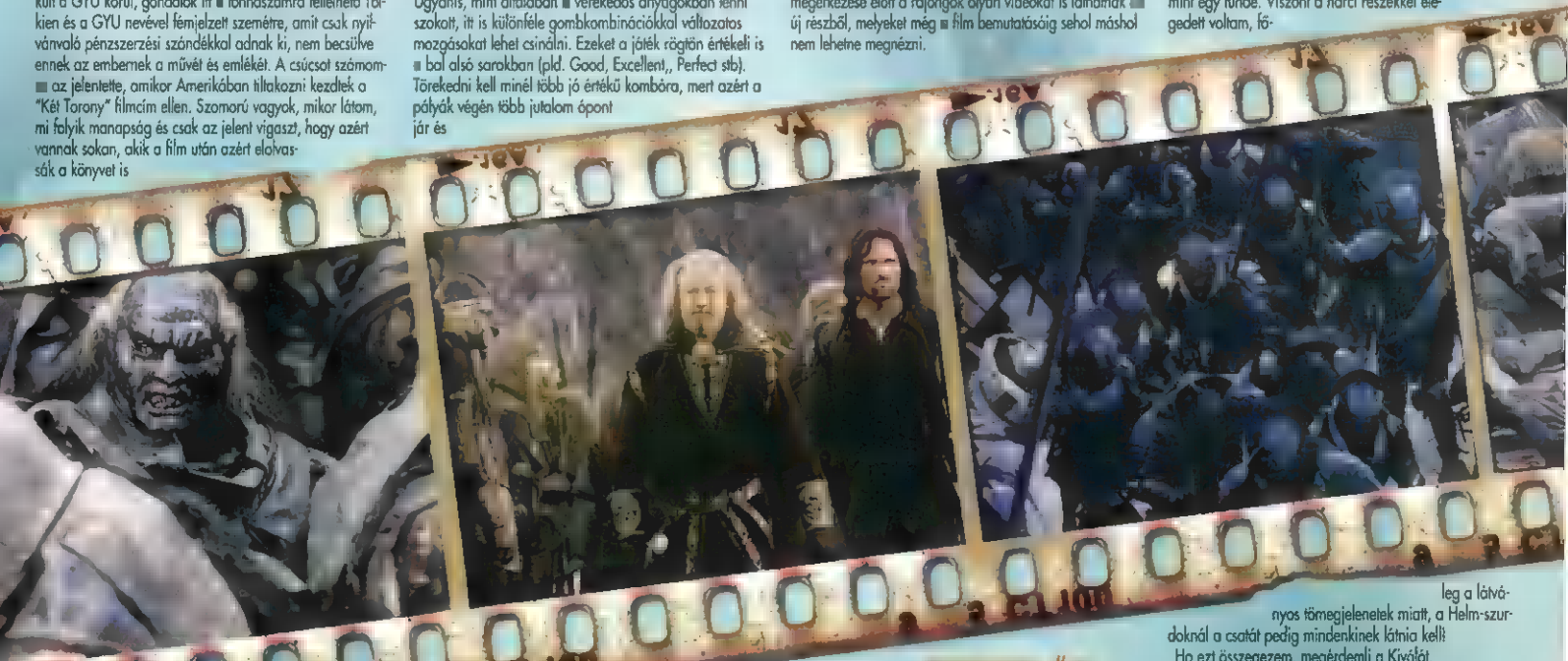
a leghatásosabb erejű. Viszont tündéhez méltóan ragyo-góan használja az íjat és kombózn ■■■ remélik tud. Ara-gorn amilyen közepes karakter, ■■■ lehet vele jól har-colni, kombózn ■■■ és az íjjal ■■■ jól bánt. Erősebb, mint Le-golas, de Gimlinél gyengébb. Utóbbi ■■■ törpközhöz méltóan erős, marcana karakter, kicsit lassabb ugyan, mint a töb-biek, de fizikai ereje kárpótol ezért. Sajnos kombóznási ké-pessége nem a legjobb és ■■■ szekercedobálás is nehézke-sebb vele, de azokon a pályákon ahol gyorsan kell gyil-kolni jól jöhet!

TUNDEK SZÉPSÉGE

A fenti hasonlat jutott eszembe, mikor a grafikára gondo-lak. Ez ugyanis minden szempontból lenyűgöző! Gyakorta használták azt az effektet, amikor a film egyből átmenet nélkül vált játékbá, ilyenkor gyakran csak láziskéséssel döbbenünk rá, hogy már régen nem a filmet, hanem a já-ték grafikájával készített jeleneteket láthatunk – ahogy már utaltam rá, rengeteg jelenetet megcsináltak a játék engine-jével. A pályák kidolgozottsága pazar, talán legszínvona-lasabb PS2-es anyagról van szó, ebből a szempontból! Nekem legjobban Fangorn ■■■ fűi tetszettek a legjobban. Az apróságokat ■■■ érdemes megjegyezni, ilyen, hogy a nyílvezsők ott maradnak az áldozatokban, de említhettem volna a háttérben látható dolgokat vagy eseményeket is (vízesések, sziklák stb.). Sajnos ■■■ figyeltek mindenre

elég, így egy-két hiba ■■■ én általam tesztelt ver-zióba még volt. Semmi komoly, csak ■■■ "szakasos" poligon átlagos, összetévesztés hibákról van szó.

(Egyszer egy átvett jelenetben nem vette el főlem a gép az irányítást, így sikerült lelétnem egy szakadékba, aho-■ egyébként ■■■ lehetett volna lelesni, még szerencse, hogy ■■■ esett semmi bajom, mivel mikor visszakaptam az irányítást minden ott folytatódott, ahol abbamaradt :) No igen, ■■■ való életben nem lehet minden olyan tökéletes, mint egy tünde. Viszont a harci részekkel elé-gedett voltam, fő-



SZEREPLŐK

azért ilyen kiemelt je-lentőségű, mert belőlük tudsz még újabb kombó-kat, esetleg fegyvert, pajzsot venni. Ennyi! Azért egy kicsit jobban is megerősíthették volna magukat a készítőik! :). Dicséretes viszont, hogy rengeteg jelenet kerül fel a DVD-re. A pályákat összekötő videók vagy egyenesen a filmből vannak kioldva, vagy pedig a játék grafikájával készített

Mint már említettem Aragorn, Legolas ■■■ Gimli (no meg az első pályán és titkos szereplőként Isildur) irányítását ve-heted át. Közös vonásuk, hogy mindegyikkel lehet nyilat (illetve Gimlivel dobószekercét) használni. Számottevő élé-rés mutatkozik viszont az erőben és a gyorsaságban, és persze a kombóznási képességekben. Legolas a fürgé har-cos, aki ■■■ leggyorsabb, ám ezzel egyenes arányban talán

leg a látó-nyos tömegjelenetek miatt, a Helm-szur-doknál a csatát pedig mindenkinek látnia kell! Ha ezt összegezem, megérdemli a Kiválót.

REKORDEK ÉS ÉRTÉKELÉS

Ez talán a játszhatóságot (meg a hozzá kapcsolódó összes dolgot) fejezi ki a legjobban. Általában ■■■ pályák nagy része jó játszható, mint ahogy az emberek alapjá-ban véve nem gonoszak, bár könnyű őket átállítani. Vi-



szont vannak helyek ■ részek, melyek gyalázatosra sikerültek. Főleg ■ időre menő részeket tartom butaságnak. Ezeknél általában meghatározott idő alatt kell elérni egy helyet vagy megmenteni valakit, ■ sikertelenség esetén kezdheted előlről a pályát. Több ilyen színt ■ lesz, pld. mikor a film végén Boromir kürtszavára kell a segítségére sietni, különben a hobbitokat elintézik ■ orkok. (Ehhez még annyi hozzáfűznivalóm lenne, hogy a nagy ork főnököt család a közönségre szól és mikor beszorul a kardja a szoborba, akkor kezd el ütni!) De említettem ■ "Plains of Rohan" nevű pályát is, ahol civileket kell védelmezni. Nem szerettem ezeket ■ helyeket, mert elég kicsinyre szabták ■ időt. Ráadásul a pályák felépítéséből nem lehet mindig észrevenni, hogy ■ találhatjuk a továbbvezető utat. Ez hihetlen idegesítő, mert gyakran kell felszelelni akadályokat az útból (Háromszög), ■ arra semmi nem utal, hogy ezek hol vannak. Idegesített, hogy vannak ellenfelek, melyek szinte minden támadást kivédnek, néha már lehetetlen helyzetben is. Mivel karddal védekeztek ezért ■ pajzsostól támadás sem jött be ellenük (Háromszög). Óvakodj továbbá a földre kerüléstől, ■ ugyanis gyakran halálos. Érthetetlen okból egyes ellenfelek nem hagynak felkelni, ■ a felkelés pillanatában rád ünek egyet (néha egyszerre többen is), amitől újra elesel és ezt addig műveled, míg jól esik nekik. A többi pályával nincs baj, teljesen átlagos nehézségűek. Ha esetleg valamivel nem boldogulnál, érdemes egy pályát párszor újra

elkergetni a Fekete Lovasokat. Ha kiálszik, a táborúznél lehet újra gyűjteni.

Ha ezt összegezem, megérdemli a Középest.

ORKOK ÉLHETÉNEK

Ez a megállapítás a szavalatosságra vonatkozik. A 12 pálya mindenképpen kevés - hiába vannak titkos szintek. Ráadásul unalmasak, de ez viszont már a hangulat kérdéskörébe tartozik. Talán a készítő is érezhette, hogy nem lesz elég ez a pályamennyiség, ezért pakoltak bele titkokat és extrákat dögvél. Már a legelső pálya után is előjön egy kisebb csomag. Többek között interjú Peter Jacksonnal a rendezővel, Elijah Wooddal, azaz Froddal, valamint Ian McKellen-nel (alias Gandalf). Ezen kívül előjön egy verifikum, a játék készítéséről is, de lehet rajzokat és illusztrációkat is nézegetni, melyeket a két neves Gyűrűk Ura rajzművész, Alan Lee és John Howe készített. Alan Lee nevével azok találkozhatnak, akik megvették a GYU egy kötetbe zsúfolt kiadását, ugyanis ahhoz ő készítette egyébként fantasztikus rajzait. A többi titkot ■ adja ingyen a játék, ha interjúkat akartok nézni Legolással (Orlando Bloom), Aragornnal (Viggo Mortensen) és Gimlivel (John Rhys-Davies).

pályák alatt így ismerős, és még ismeretlen számok is felszínülnek, utóbbiak majd a Két Torony film alatt fognak szólni. A hangokra nem lehet panasz, hisz mindegyik szereplő a filmbeli hangján szól meg, köszönhető ez annak, hogy valamennyi színész vállalta, hogy segítséget nyújt szinkronhoz a játék kedvéért. Tehát nem a filmbeli szöveget hallhatod viszont, hanem teljesen a játék miatt készítették. Ez pozitívum, hisz meglehetett volna az ellenkezője is. Egyébként az interjúkban többször is láthatjuk a szereplőket, ahogy szinkronstúdiókban dolgoznak, Gandalf nagyon át is éli a dolgokat. :-)

Ha ezt összegezem, megérdemli a Kiváló.

ELŐJÁTSZÁS, MINT EGY ÉLETE

Sokat gondolkodtam, mire eszembe jutott a hangulatot jellemző, megfelelő GYU-ás jelző. Ugyanis eléggé vegyes képet mutat ebből a szempontból a játék. Az első

kell folytatnom a gondolatot. Gyerekes elvárás volt tőlem, egy olyan játékot várnai, mint amilyen Tolkien életműve volt az irodalomban. Ilyet senki nem fog csinálni ■ senki ■ is akar. Túl sok időbe kerülne (még a végén nem egyszerre lenne meg az új film és a játék és akkor micsoda profitesztesség érné szegény cégeket, képzelj csak el!), és bevétel sem hozna. A tömpegyének kielégítésére meg ez is jó, sőt kiváló. Ha megnézem valóban erre van szüksége a nagytöbbségnek. Gondolj csak bele és nézd majd meg ■ eladásokat karácsonykor! A filmből sem azért vágják ki azt a több órányi jelenetet és nem azért nincs benne Bombadil Toma, mert a rajongók kimentek volna a moziból ■ film felé, ha ■ 5 órást lett volna. Nem, nem! A mai popkultúra (aminek már sajnos a GYU is része lett, de a legnagyobb áldozata a Star Wars) már így is hangosan kiál-



megcsinálni (számtalanszor lehet próbálkozni, sőt az a jó, ha egy pályát az összes szereplővel megoldod), így feltárhozod kedvenc emberedet. Érdemes jól körülnézni a pályákat, mert elég sok eldugott ládára lehet bukkanni.

Megjegyeznék valami fontosat az irányítással kapcsolatban! Sűrűn használj a védekezést - nyomogasd az R1-et! Ez főleg ■ Mária kopujánál érdemes megfogadni, amikor ■ poliszterű szőnyeg támad meg. Itt ugyanis ki kell védeni a három csapjának ütéseit, aztán odaszaladni hozzá és gyorsan ráütni, majd ki a vízből és amikor felemelkedik lenyilazni, vagy ha Gimlivel vagy akkor szekercét dobni rá. Bizonyos pályáknál ■ film beütés ismerte nyújthat segítséget. Példa erre ■ Széltől, ahol a meggyújtott fátyval kell

es), orkok mindegyiküket az 5-ös szintre kell fejleszteni. Sőt mikor a 10-es szintet is eléri egy karakter, titkos pályák is előjönnek, ha jól számoltam 4, valamint egy szupertitkos pálya a végén - minden szintet, minden karakterrel a lehető legjobb eredménnyel teljesítsd. Ezek a dolgok így jól hangoznak, de sajnos ■ fejlesztéshez több pályán is el kell indítani embereinket, akár négyszer-ötször is. Ez viszont igen unalmas, gépies feladat és nem is biztos, hogy megéri szenvedni. Egy ügyesebb játékos egy hétfőre alatt teljesen végigviheti a játékot, sőt, még a titkokat is megcsinálhatja.

Ha ezt összegezem, megérdemli ■ Elmegy kategóriát.

TÜNDÉK ÉNEKE

Így lehetne legjobban jellemezni a zenéket és hangokat. Minden a filmből van, tehát csúcs. Nekem amúgy is nagyon tetszett a zene, Enya remek munkát végzett, mint mindig. A

pillanatokban a táborán tűnik minden. Hatalmas csatával indít a game, melyben Mordorban kaszabolják egymást Sauron és a tündék seregei a Második végén. Hadseregük rontnak egymásnak, suhognak a nyilak, hirtelen azt sem tudjuk, ki-kivel van. Aztán mikor vége, jön következő pálya és hogy a lelkesedés is. Főleg úgy, hogy az ötödik körül valami nyomozható unalom vesz rajtunk erőt, és elkezd fogyni az inspiráció, mely a további pályák felfedezésére ösztönöz. A hatodik és hetedik pálya után pedig már csak gépiesen öljük az orkokat, trollakat meg egyéb lényeket. Aztán eszünkbe jut, hogy van nekünk egy Dynasty Warriors sorozatunk, melyben láthattunk már hasonlót, még jobban lelohad az amúgy is alacsony lelkesedés. És valóban, ott volt ilyen non-stop hűg, csak sokkal jobban kidolgozva, meg hangulatosabb is volt. Hiányzik belőle az belső tűz, ami arra ösztönöz, hogy 100%-ra kiismerd a helyszíneket. Pedig tényleg minden adott. Király grafika, jó zenék, GYU környezet, számtalan bejátszás a filmből, de mégis valahogy az egész unalmas. A filmbetétek is csak elsőre élvezhetők, másodjára esetleg harmadjára már átnyomod őket. A pályákkal is hasonló a helyzet. Második végigjátszásra szerintem már csak a meg-szállott rajongók fognak vállalkozni. Lehet azért, mert nincs kétféleképpen mód? Lehet, nem tudom, csak érzem, hogy valami kellene még, hogy igazán élvezetessé, hogy úgy mondjam klasszikussá váljon a játék.

Ha ezt összegezem, megérdemli egy Középest.

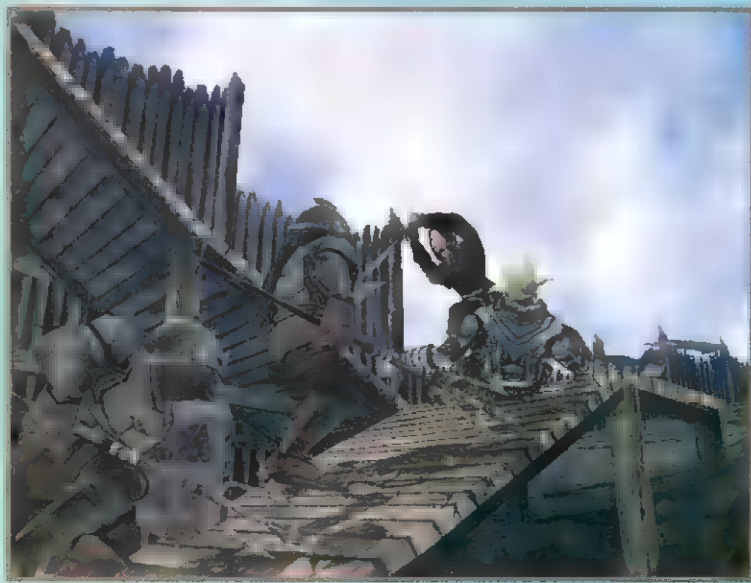
ÉRTÉKELÉS

Most visszavettem a tesztet kicsit gondolkodásba eszem, hogy vajon hány pontot érdemel ez a játék és milyen szempontból értékeljem. Mint GYU környékén az orkokat bukács, 6,5 pontot érdemelne (vagy kevesebbet). Hisz ez az egész GYU téma kicsit többről szól, mint hogy egy tünde, egy törp meg egy ember 12 pályán folyamatosan orkokat és trollakat gyilkol. Másrészt, mint veredős játék sem teljesít jól a dolog, mert láttam ennél már jóval királyabb programokat is. Miért is oltam neki végül 7,5 pontot? Sokat gondolkodtam és beláttam: lehet, hogy én vagyok túl igényes és már nehezen tudom értékelni az ilyen és ehhez hasonló játékokat, melyek fő célja, hogy kielégítse a tömegigényeket. Jön az új film, jön ■ karácsony, szennikem nem is



tozott, hogy túl hosszú a film, hát még ha tényleg 100%-ig rajongóknak készült volna. Nem készíthetnék, mert bár a rajongók táborra is tömeg, de még nagyobb tömegeket kellett a filmnek elérnie, olyanokat is rá akartak venni jegyvásárra, akik meg sem érdemlik, hogy szájukra vegyék a GYU és Tolkien nevéit, lásd lent a három jámadárra tett megjegyzésemet. A játékban is hasonló volt a cél. A tömeg szereti fogja ezt a játékot, sőt ódatok fog róla zengeni. A hibát el fogja felejtani, sőt észre sem veszi, de csak azért, mert címbe ott vannak a varázslatos ható "Gyűrűk Ura" szavak. Én viszont inkább most kikapcsolom a PS2-met, majd elolvasom "Tolalkozások", "Helm-Szurdok" és a "Csata a Pelennor mezején" című kedvenc fejezeteimet... Aki igazán kedveli a GYU-t, inkább olvassa, mint jótessen veie!

Veres Miki



THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

ELECTRONIC ARTS

platform: PS2

éveskorlat: 12

nyelv: angol

szélesség: 100%

magasság: 100%

kiváló

közepes

elmegy

kiváló

közepes

1 Játékos

memóriakártya 8mb (78Kb)

analog irányító (dual shock)

✓ király grafika, ha nagyon-nagyon tetszett ■ film szerezt be!

× hamar unalmas lesz, nem méltó a címhez

7.5 pont

Hitman 2 Végigjátszás

1. PÁLYA: MATHHEMA

Feladatok:

- Megölni ■ maffiavezért
- Kulcsot megszerezni a börtöncellához
- Vittorio otya kiszabadítása
- Menekülés

A küldetés a maffiavezér villájától dél-keletre kezdődik egy dombon. Rengeteg őr van a környéken, ezáltal álcára lesz szükség ahhoz, hogy bejuthass a villába. Menj le egyenesen a domboldalra és lapozz oda a hátsó ajtóhoz, annak is a jobb oldalához, és várd meg, amíg az őr kilép az ajtón az őrségváltáshoz. Lapozz mögé, fojtsd meg ■ huzallal, vonszold be a holttestet ■ villa udvarába és vedd fel a ruháit. Menj a ház keleti oldala felé. Sétálj el a konyhaajtó előtt, de tartsd a távolságot, nehogy az őr gyanút fogjon. Menj egészen addig, amíg egy falba ágyazott ajtóhoz el nem jutsz. Ez az ajtó a hátsó udvarba vezet. Még ne nyiss be rajta, inkább nézd meg ■ térképet, és várd meg, amíg mindkét őr ■ jobb oldalra megy kellő távolságra. Irány balra és mássz fel a létrán, majd a tetőn keresztül a Don iródjába. Még ne menj be, hanem használd a második emelet térképét és várd meg, amíg a Don kimegy a szobájából. Ha kiment fuss át a másik oldalra. Használd megint a térképet, hogy lásd, a Don mikor jön vissza. Ha már egy helyben áll, menj be halkan az ajtón és fojtsd meg a huzallal. Vedd el tőle a kulcsot és mint aki jól végezte dolgát, sétálj ki a szemközti ajtón. Menj végig a tetőn egészen a széléig, majd fordulj jobbra és mássz le a tetőről. Annál a lépcsőnél találod magad, ami az alagsorba visz le. Ereszkedj le és nyisd ki az ajtót. Nézz be, Diana elkezd beszélni hozzád, majd hagyj el ■ helységet ugyanazon az útvonalon, amin lejöttél. Menj ki az ajtón, ahol megölted az őrt és keresd meg a kijáratot. Ezzel vége is az első küldetésnek. Esetleg elmehetsz úgy is, hogy megöltöd az őrköt, és az egyiknél találsz egy kocsihoz illő kulcsot. A főbejáratnál megtalálod a hozzá való autót is, vagyis nyomhatod a gózt!!!

2. PÁLYA: ST. PETER-BOURG STAKEOUT

Feladatok:

- Őld meg a parancsnokot a találkozózn
- A többi résztvevőnek ne essen bántódása
- Térj vissza a metróhoz, hogy ki tudjanak menekíteni

A küldetés a pályaudvaron kezdődik. Menj fel a lépcsőn egészen a mozgólépcsőig. A bal oldalon az őltöző van, benne egy őrral. Várd meg, amíg a katona az őltözőszekrényhez lép. Ezután fojtsd meg a huzallal, vidd a hullát ■ szekrények mögé és vedd fel a ruháit. Ezután menj vissza lefelé a lépcsőn a kiinduló pont felé. Ott keresd meg a 137-es fiókhoz, nyisd ki és vedd ki belőle mindazt, amire szükséged lehet. Ezután sétálj vissza az őltözőbe és nyiss be az ajtón. Most már lemehetsz a csatornába. A csatornában az első adandó alkalommal menj be a balra nyíló folyosóra. Kapaszkodj le a létrán, de még ne mássz ki ■ nyíláson, mert két őr is van a közelben. Egy előtűz és egy mögötted. Várd meg, amíg elmennek, majd pattanj fel a közeli teherautó platformjára. Mindenképpen húzódj le, mert különben észrevesznek. A teherautó azelőtt az épület előtt fog megállni, amire neked szükség van. Ugorj le ■ platformról és húzódj ■ falhoz fedezékként. Lapozz az épület hátsó ajtajához és várd meg, amíg az őrkök elmennek a bejáratnál. Ezután szaladj be az ajtón, amilyen gyorsan csak tudsz. Ha már bent vagy rohanj fel a negyedik emeletre, de legyél elővigyázatos, mert lehet, hogy van egy őr, aki járőrözik a lépcsőknél. Keresd meg azt a szobát, ahol nyitva van az ablak. Nézz ki az ablakon a mesterlövészpuskával és keresd meg ■ két különböző színű ablakot a túloldalon, ugyanis a célpont abban ■ szobában tartózkodik az ablakhoz a legközelebb, uniformisban. Szép lassan minden információt megkapsz róla, de ha így sem tudnád, kiról van szó: iszik, ül és az ablak előtt van. Mindenképpen fejlövése utaz és ügyelj arra, hogy ■ találj el másit is, csak a célpontoként szereplő generálst. Ezután menj ki az épületből, ugyanarra a merre bejöttél, de még ne sétálj ki az ajtón, inkább nézd meg ■ térképet, és várd meg, amíg a két őr elmegy az ajtó elől. Ha elmentek szaladj ki és búj el a kuka mögött, ahol várd meg a teherautót. Ugorj fel megint a platformra és menj vissza a csatornához. Bizonyosodj meg róla, hogy nem vettek észre és ugorj le ■ csatornanyíláshoz. Mássz le a létrán, és minden alkalommal fordulj jobbra. Nyiss be az ajtón,

majd egyenesen egészen az érkezési pontig. Amint eléred a metróat, vége a küldetésnek.

3. PÁLYA: KIROV PARK MEETING

Feladatok:

- Szerezd meg ■ felszereléseidet
 - Őld meg a tábornokot
 - Őld meg Igor Kubasko-t
- A küldetés a molónál kezdődik. Vigyázz nagyon, mert ha egyvalaki észrevesz, már riasztatója is a többieké, és akkor nagyon jó esélyed van rá, hogy a célpontok elmenekülnek. Szóval...indulj el a kukák felé, amiben megtalálod ■ szükséges felszereléseidet. De előtte várd meg, amíg a katona elmegy a közelből, így zavaratlanul felveheted ■ dolgaidat. Kifejezetten az autóbombára (car bombs) lesz szükség. Ha ezzel megvagy, menj a csatornanyíláshoz és ereszkedj le a létrán ■ csatornába. Fuss ■ északi létrához és mássz ki. Fent a felszínen megtalálod a limuzin sofőrét, akit a huzallal fojtsd meg, vagy akár le is ütheted, ha már elegend van a vérengzésből. Ezután vedd fel a ruháit, menj oda ■ limuzinhoz és rakd rá a bombát. Ereszkedj vissza a csatornába és mássz fel a délnyugati létrán, ahol ismét szereld fel a bombát a limuzin aljára. Ha ezzel megvagy, juss vissza a molóhoz és várd meg, amíg ■ bombák felrobbannak. Ha ez is megvolt szőlj be ■ motorcsónakba. Küldetés vége.

Még két egyéb lehetőség is van ■ célpontok likvidálására. Az egyik, hogy ■ csatornákon keresztül eljutsz a katedrálisba, ami a térképen be van jelölve, és abból lövöld ki ■ célszemélyeket...innen jó rálátásod nyílik ■ parkra, viszont kicsit nehéz a bejutás. A másik...szerintem könnyebb az, hogy a csatornában elszáltsz ■ térkép túloldalán található rádióadást, kimászva megfojtsd az egyetlen, ott strázsáló őrt, felmászol a toronyba, és távcsővel beáramod a parkban mészoló célpontokat. Próbáld meg kilőni őket egy lövéssel, mert ha csak ■ egyikük hal meg, ■ másik elkezd rohanni a bal oldalon álló autókhoz, és a kopu és a járgány között maximum két nagyon gyors próbálkozásod lehet a kivégzésére...de mindez mozgás közben. Szóval ügyes legyél!

4. PÁLYA: TUBEWAY TORPIDO

Feladatok:

- Őld meg a tábornokot
 - Mentd ki a túszt az alagsorból
- A küldetés a csatornában kezdődik. Gyalogolj a legközelebbi kijáratához és menj ki rajta. Amint kiérsz, szemben látni fogsz zöld dobozokat, amik mögött elrejtőzhetsz. Nemsokára megérkezik ■ őrártatór a katona is, aki ez által a dobozok bal oldalához kerül. Lapozz mögé és fojtsd meg a huzallal. A holttestét vonszold el a garázshoz. Vedd fel a ruháit és az AK gépfegyvert is a közelből. Ezután menj vissza és vedd fel ■ cuccaidat. Ha ezzel megvagy, mássz fel a teherautó platformjára és bukj le, hogy ■ vegyenek észre. Ahogy megáll a teherautó, ugorj le róla és fordulj jobbra, majd menj a teherautó elejéhez, de próbáld meg a lehető legnagyobb távolságot tartani az őrtől. Nyiss be azon az ajtón, ami a jobb oldalon van és sétálj a lifthez. A lifttel juss le az alagsor első emeletére (B1). Ha megöltél mehetsz egyenesen, majd közelebb jobbra kell fordulnod, majd ezután is egyenesen. Fordulj be balra, egy kis folyosóra és nézz be az ajtón, de ügyelj az őrra az ajtó előtt. Szaladj keresztül ■ szobán és menj ki a következő ajtón. Amint beérsz, megtalálod ■ megfigyelő kamerákat irányító számítógépet. Vedd elő a 9mm-eset és vess véget a "reality show"-nak, azaz lödd szét a kamerákat. Menj ki a szobából és fordulj jobbra, aztán fuss végig a folyosón egészen addig, amíg el nem éred azt az ajtót, amin két aranyozott csillag van. Nyiss be rajta és vedd fel ■ ruhát, ami a kiságyon hever. Sétálj ki a szobából és fordulj balra, valamint gyalogolj arra a helyre, ahova a bombát kell telepíteni. Ereszkedj el a bombát, de közben ügyelj az őrkre. Ezután menj ■ másik lifthez és juss az alagsor második emeletére (B2). Fuss ahhoz az ajtóhoz, ami a kihaláltat szoba mellett van. Zárva van, úgyhogy fel kell törned zárat, emiatt figyelned kell a járőröző katonákra is. Ha már bent vagy, az üvegen keresztül lödd le a tábornokot a 9mm-esel, majd menj be ■ szobába és vedd fel a kást és pisztolyt. Ezután vissza a lifthez, és juss be abba ■ szobába, amiben a bomba is van. Amint beérsz, használd ■ bomba távirányítóját és robbants. Nézd meg a térképet, hogy merre van a menekülési útvonal és menj a kijelölt ajtóhoz. Küldetés vége.

5. PÁLYA: INVITATION TO A PARTY

Feladatok:

- Őld meg ■ tábornokot
 - Szerezd meg az aktakáskát
- A küldetés ismét ■ molónál kezdődik. Gyalogolj fel ■ lépcsőn és áld meg a pincért. Vedd fel a ruháit, szerezd meg tőle ■ kulcsot és rejsd el a holttestet. Ezután menj észak-keletre, amíg el nem jutsz egy ösvényig, ami egy ajtóhoz vezet. Vigyázz az őrra, aki a környéken járőrözik. Törd fel a zárat és bizonyosodj meg arról, hogy az ajtó túloldalán ■ őr már nincs a közelben. Nyiss be ■ ajtón és menj végig az úton egyenesen ■ garázsba. Ahogy elérsz a dupla-ajtóhoz, juss el a jobb oldali bejáratához, és nézd meg a térképen, hogy az őr nem áll-e az ajtó mögött. Ha elment, nyiss be a szobába és vedd fel a pezsgősüveget. Ezután menj ki a szobából és indulj el az első emeletre, de mielőtt még felmennél rakd bele a mérget ■ pezsgőbe. Ha ezzel megvagy, menj be a bálterembe és add az üveget a parancsnoknak. Figyeld oda az orosz Spelnaz ügynökre és hagyd, hogy feltartóztassa a nagykövetet. Ha ez megtörtént, kövesd őket és figyeld az aktakáska útvonalát. Ne menj be abba ■ szobába, amibe ők, inkább nézz be a mellette lévő szobába és ronts rájuk a dupla-ajtón keresztül. Nyugodtan megölheted a titokügynököket, ha a páncélszekrény már nyitva van, úgyhogy vedd fel ■ pisztolyt és természetesen az aktakáskát is. Menj ki az épületből és szaladj a molóhoz. Ahogy a motorcsónakhoz érsz vége a küldetésnek.

6. PÁLYA: TRACKING HAYAMOTO

Feladatok:

- Őld meg az ifjabb Hayamotot
 - Helyezd el a követőt ■ testén
 - Menekülj el
- A küldetés elején figyelj az őrra. Amint belép a szemközti ház egyik ajtaján, szaladj be a garázsba és zárd be az ajtót. Nyomd meg a kasci dudáját és menj az ajtó bal oldalához. Amikor bejössz az őr a ricsajra áld meg, vonszold el a testét az autó mögé és vedd fel a ruháit. Ezután sétálj ki a garázsjajon és csukd be magad után az ajtót. Menj körbe ■ garázs körül az udvarra, figyelj az őrkre és juss be az épület északi részébe. Alj az ajtó jobb oldalára és várd meg ■ szokáscsót. Ha megjön fojtsd meg ■ huzallal, vonszold be a testét a kapun egészen ■ sarokig és vedd fel a ruháit. Nézz be a konyhába, de ügyelj az őrkre. Ha tisztá a levegő menj át a szobán, fordulj balra és nyiss be a bal oldali ajtón. Menj a halhoz és vágj ki belőle egy darabot. Ezután vissza a konyhába és rakd ■ halat és ■ keresőrendszert a tálra. Ha ezzel megvagy, menj vissza a küldetés kiinduló pontjára. Csak akkor menj ki ■ kapun, ha Hayamoto már haltott. Küldetés vége.

7. PÁLYA: HIDDEN VALET

Feladatok:

- Szerezd meg a felszereléseidet
 - Találd meg a titkos bejáratot
- Indulj meg a teherautó felé, ami az épület mellett van. A platformról szerezd meg a felszereléseidet, de közben ügyelj a járőrökre. Vigyázz, mert van egy mesterlövész is a közelben. Nincs mit tenni, nagy a túlerő, úgyhogy vadásznod kell. Figyeld oda az épület sarkára és várd meg, amíg az őr elmegy a közeléből, így már megfojthatod. Vedd fel a ruháit és nézd meg ■ térképen, hogy hol van a csatornanyílás. A lejárót a térkép nyugati részén közeppen lesz. Pontosan oda kell menned, úgyhogy indulj el nyugatnak és menj egészen odáig, ahonnan már nem tudsz továbbhaladni nyugatnak. Menj balra és kövesd a térkép szélén végig az utat egészen egy keskeny ösvényig, ugyanis itt van egy őr. ■ is kerülheted, de meg is ölheted, ha akarod. Ereszkedj le ■ csatornanyíláson. Lehet, hogy lesz lent egy őr, úgyhogy várd meg, amíg elmegy a helységből, és csak utána mássz le teljesen a létrán. Vedd elő a 9mm-eset, menj ki, és lödd le az őrt. Hagyd el ezt ■ helyszínt és szaladj ■ földalatti részlegre. Itt egy kicsit nagy a forgalom, úgyhogy ügyelj arra, hogy el ne üssön egy jármű. Ha látsz megállni egy éppen nyugatra tartó teherautót, akkor pattanj fel rá és húzódj le. Menj egészen addig vele, amíg meg nem áll, majd pattanj ki belőle és sétálj a kijáratához. Küldetés vége.

8. PÁLYA: AT THE GATES

Feladatok:

- Feltűnés nélkül juss el ■ kastélyig
 - Várd meg a további utasításokat
- Indulj el dél-nyugati irányba, ahol egy őrből botlasz. Őld meg, vedd fel a ruháit, és a holttestét rejsd el a fák mögött, majd folytasd az utadat kelet felé. Még egy őrral kell számolnod, úgyhogy végezz vele is. Folytasd az utadat kelet felé, és amikor Diana felhív, már el is érsz az első generátorhoz. Egy őr van a közelben, úgyhogy szabadulj meg tőle és kapszold ki ■ generátort. Ezután menj be a szemközti bejáraton és ügyelj az őrkre. Ha már tisztá a levegő szaladj be és fuss fel a lépcsőn. A lépcső tetején fordulj jobbra és indulj el nyugatra. Figyeld oda ■ mesterlövészkeket, mert ha lassú vagy, könnyen otthagyhatsz a fogadót. A következő generátor pont ugyanígy, úgyhogy áramtalanítsd ezt is. Indulj el észak felé, és menj be az ajtón. Menj ki a házba a vezető ajtón. Itt egy újabb őr, akit észszerűen valamilyen hangtompító fegyverrel ellenni láb alól. Fuss annak ■ háznak a végéhez, amiből éppen kijöttél. Ugyanis ha a házon belül mész, akkor nindzsák támadnak rád. A generátor jobbra van. Ügyelj a nindzsákra! Ne lőj rájuk, és ne menj túl közel hozzájuk! Indulj meg észak felé, fordulj balra és haladj a nyugati irányba, egyenesen át ■ biztonsági ajtón. A sarkon fordulj jobbra, majd megint jobbra, és lépi be a kastélyba.

9. PÁLYA: SHOGUN SHOWDOWN

Feladatok:

- Őld meg Hayamotot
 - Szerezd meg az irányítórendszert
 - Menekülj el a helyszínről
- Menj ki a szemben álló titkos ajtón, majd balra. Nézz bele a lyukba a falon és várd meg, hogy az őr megfelelő távolságra kerüljön. Ezután lödd le a nyílpuskával. Vedd fel ■ ruháit, de ügyelj arra, hogy ne a parkettán közeledj. Döböl el a nyílpuskát és vedd fel inkább az SMG-SD6-ost. Indulj el, adj egy kis hangot azall, hogy a parkettán közeledsz. Ha jön valaki, végezz vele. Menj le a lépcsőn. Ha leérsz az aljára, fordulj meg és sétálj be ■ bal oldali fajtán. Menj végig a folyosón, nyiss be az ajtón és szerezd meg a belépőkártyát ■ jobb oldali polcra. Nézd meg ■ térképet és indulj meg a narancssárga villago pont felé. Figyeld az őrkre és a nindzsákra. A szobánál láthatod, hogy egy lézeres csapda van benne. Hatástalanítsd a belépőkártyával, lépi be a szobába, vedd fel ■ bombát, de el ■ felejtés elhozni ■ bomba távirányítóját. Ha ezzel megvagy, akkor menj ki a kertbe, keresd meg a helikopter leszállóhelyét és telepítsd rá ■ bombát a helikopterre. Menj vissza a recsegő padlós szobába és hatástalanítsd a lézereit. Fordulj jobbra, menj le ■ lépcsőn, majd keresztül a szobán, egészen az ajtóig. Lépi be az ajtón, és le a lépcsőn. Menj át a lézerején és vedd fel az irányítórendszert, de ne felejtésd ott a 22SD-t sem. Indulj ■ visszafelé ugyanazon az úton, amin jöttél, egészen az első emeletig. Most nézz fel a harmadik emeletre és indítsd be a riasztót. A riasztót narancssárga pötty fogja jelölni a térképen. Ezután fuss vissza ugyanoda, ahol a küldetés kezdődött és várd meg, amíg Hayamoto odamegy ■ helikopterhez. Őld meg az összes őrt, aki közel felé. Vedd elő ■ bomba távirányítóját és figyelj a térlépd. Hogy Hayamoto mikor száll be ■ helikopterbe. Ha már beszállt, csak egy gombnyomás és máris elszállt. Menj a kijáratához. Küldetés vége.

10. PÁLYA: BURNING KILLING

Feladatok:

- Találd meg, és öld meg Charlie-t
 - Hatástalanítsd a megfigyelőrendszert
- Lépi ki ■ telefonfülkéből és fordulj jobbra. Indulj el egyenesen és menj be az ajtón, ami jobbra lesz található. Figyeld a járőröző katonára. Sétálj be a szobába és vedd fel a füstbombát. Elcsúsz és használd is. Ezután szaladj át az épület másik oldalára, be a tűzoltó-sághoz. Csak akkor menj be, ha már az összes tüztöltő tovaszaladt. Ha bent vagy, vedd fel a tűzoltóruhát és a fejszét. Ezután gyalogolj át ■ fémdekoráción és ne izgulj, ha már tűzoltó vagy nem fog jelezni, akár milyen furcsa is ez. Menj le a lifttel ■ földszintre és keresd meg a biztonsági szolgálat szobáját. Nyiss be az ajtón a lift mellett és ereszkedj le ■ lépcsőn. Törd föl ■ következő ajtó zárat és menj be. Charlie most pont előttem van. Próbáld meg sem a chips-re, sem ■ zacskókra lépni, mert akkor Charlie felfigyel a zajra. Ha

már odaérett hozzá, akkor használja a tűzoltóktól lopott fejszéjét. Ha netán mégiscsak elszaladna, akkor használja a 9mm-esedet. Ez után lépi oda a számítógéphez, hogy megkapja a további utasításokat. Amennyiben végeztél, kapaszkodj fel a lépcsőn és menj be a biztonsági szolgálat szobájába. Ha bent vagy ládd ki a bal oldalon, a sarokban található számítógépet. Ha örök is vannak a szobában, akkor először velük foglalkozz, és csak utána a gépekkel. Ez után indulj el a lift felé. Küldetés vége.

11. PÁLYA: THE GRAVEYARD SHIFT

Feladatok:

- Teleítsd a megfigyelő polokát
- Menekülj el

Nézd meg a térképet, keresd meg rajta a konyhát és menj is oda. Van egy kamera a kávéskanconál, úgyhogy azt ládd ki. Alj az ajtó bal oldalára és várd meg, hogy a rendszergazda belépjen az ajtón. Ha megjött, öld meg, vagy akár le is ütheted. Vedd fel a ruháját és szaladj az irodájába, hogy megszerezd a belépőkártyáit. Nézd meg a térképet, hogy odatalálj. Az épület keleti részén keresd. Ha ott vagy, vedd fel a belépőkártyát és indulj el az épület északi végébe, és menj be abba a szobába, amiben az a számítógép található, aminek be kell töltnöd a rendszerébe. A szobát egy sárga belépőkonzol külsőbizletti meg a táblától. Rakd a polokát a számítógépre. Indulj el a lebegőhídhoz, ami az épület délnyugati végében található. Ládd ki a kulcsokat, és sétálj át a hídon, majd öld meg az őrköt. Menj a kijáratához. Küldetés vége.

12. PÁLYA: THE JAKUZZI JOB

Feladatok:

- Öld meg Charlie Sidjant
- Lopt el a pénzt
- Lopt el a szobort

Mászd végig a ház peremén, de ügyelj az ablakokra, nehogy észrevegyenek. Menj el az utolsó erkélyig. Nézd meg a térképet és várd meg, amíg a nő kimegy a keleti szobából. Ha kiment, sétálj be a szobába és menj be a bal oldali ajtón, majd be a szemközti ajtón. Törd össze a biztosítékokat, így elmegy a világítás az egész épületben. Ezután nézd meg a térképet, és nyiss be abba a szobába, amiből a titkárnő éppen kijött. Menj oda a festményhez, és tekint be mögé. Nyisd ki a széfet, és vedd ki a pénzt belőle. Ezután állj az ajtó bal oldalához és várd meg az őrt, aki bejön. Öld meg, vedd fel a ruháit és vonszold ki a erkélyre. Most vissza abba a szobába, amiben a biztosítékok is voltak, várd meg, amíg megjön a szerelő és öld meg. Menj vissza az erkélyre, be a másik ajtón és vedd fel a szobort. Keresd meg a szobát, amelyben Charlie is van. Sétálj az ajtóhoz, és lassan csússz át a bal oldalára. Ha már látod Charlie fejét, vedd elő a hangtompított 9mm-esedet és nyomj neki egy látványos fejtűést. Siess vissza a lifthez, de ügyelj az őrkökre. Amint be szállsz a liftbe, a küldetésnek vége.

13. PÁLYA: MURDER AT THE NAZAR

Feladatok:

- Likvidáld mindkét célpontodat
- Szerezd meg a kulcsot a tábornoktól

A küldetésed elején menj azon az úton, ami északnyugat felé halad. Szaladj végig, így leütheted az éppen járóőrözt az ajtón. Elsőnek az egyik célpont házához érsz el. Szaladj végig a ház jobb oldalán, és hátsó ajtóig, és törd fel az ajtó a zárat. Vigyázz az őrkökre. Rögtön csusszanj be az ajtón, amint az kinyílik, de úgy, hogy az áldozatod ne ébredjen fel. Ezután kapaszkodj fel a lépcsőn és öld meg a célpontodat, amilyen halkán, és gyorsan csak tudod. Vedd el a térképét, és a ruháját, azután indulj el lefelé a lépcsőn. Vigyázz, mert a lépcső alján két őr is posztol. Gyorsan szaladj ki az épületből, és indulj el a bazár felé, amit egy szürke „S” alakú hely szimbolizál a térképen. Menj be a bazár nyugati bejáratánál és keresd meg a tábornokot. Nem lesz nehéz megtalálni, meg egy testőr is van vele. Ha már mind a ketten háttal állnak neked vedd elő a 9mm-eset, és elsőként a testőrt tedd el láb alól, majd utána a tábornokot, de mindezt lehetőleg maximum 2 lövéssel. Menj oda a tábornok holstetéhez és vedd fel a kulcsot. Ezután indulj el a kijárat felé, ami a térkép keleti oldalán van, de olyan gyorsan kell odamenned, ahogyan csak tudsz. Ha már ott vagy a kijáratnál, a küldetésnek automatikusan vége.

14. PÁLYA: MOTORCADE INTERCEPTION

Feladatok:

- Találd meg az összekötőt
- Öld meg Khant

A küldetésed elején meg kell találnod az összekötőt. Mielőtt még találkoznál vele, öld meg egy őrt és vedd fel a ruháit, de menj biztosra azokkal kapcsolatban, hogy a holstetet nem fedezik fel! A találka helyszínén van egy párocska, onnan ismerheted meg a kapcsolattartó helyét. Amint megvan az áruhád, menj oda a találkozási pontra és szerezd meg a fegyvered. Ha megvan a fegyver, hogy el a sikátort és menj jobbra. Kövesd ezt az utat egészen addig, amíg el nem érsz egy olyan épületig, amit összekötő egy deszka egy másik épülettel. Figyeld az őrköket és most már a civilekkel is legyél elővigyázatos. Sétálj fel a lépcsőn, egyszerűsözz át a deszkán és mászd fel a létrán. Ez a hely lesz az elsőleges mesterlövész pozíció, úgyhogy készítsd elő a fegyvered és célozd be a puskát a keleti irányba. Amint a kocsikisérlet betorol az első sarkon, lőj bele a befekentető terepjáróba a motorháza. Ügyelj arra, hogy a befekentetőt ne sebedd meg! Ezzel megállítod a kocsikisérletet, tölkeletes célpontot biztosítva a merénylethez. Khant a limuzinba keresd, valahol a kocsisor közepe felé. Keresgélj alaposan, mert lehet, hogy le is hajol a limuzinban. Ha megtalálod, ládd le. Ezután mászd le a létrán, menj át a deszkán és ereszkedj le a lépcsőn. Menj a kijáratához, ami a városka déli-keleti oldalán van. Próbáld meg elérni a befekentetőt és az őrköt. Koffein tartalmú italok felhajtása, cigi elszívása, azaz küldetés vége.

15. PÁLYA: TUNNEL RAT

Feladatok:

- Juss be a bázisra
- Öld meg Yusuf Hussaint
- Juttasd a szállítmányt a felszínre

Haladj végig a romokon és szedjél le minden őrt, akit csak meglátsz. Vedd el az egyik őrt ruháját és kapd fel az AK gépfegyverét is. A bázis északi részén kell majd bemenned, úgyhogy az ottani két őrt hagyd a legvégére. A pályának ezen a részén összesen öt őr van. Menj be a bázisra és ereszkedj le a lépcsőn. Vedd elő a 9mm-eset és készüld fel. Két katonát fogsz látni, akik éppen egy civil kóznak (legalábbis akkor, hogyha már minden katonát eltettél láb alól). Nyird ki a két őrt. Ez után a rádióadón keresztül bemonadják neked, hogy hol található meg a célpontod. Rejtsd el a holstetet a vízben. Ládd le azt az őrt is, aki balra a folyosón (a keleti oldalon, a térképen) járőrözik. Menj oda a holstethez és vedd fel az M60-as, de továbbra is a 9mm-eset használj. Szaladj végig a folyosón. Az áldozatod szobája a bal oldalon lesz, a fémajtó mögött. Nyiss be ezen az ajtón és utána csukd is be magad után. Öld meg a célpontot. Amennyiben végeztél vele, viszza abba a szobába, amiben a civil kóznak. Menj balra, be a folyosón, egyenesen a lifthez. Hívd le, és irány fel a tetőre. A tetőn használj a kijáratot. Küldetés vége.

16. PÁLYA: TEMPLE CITY MURDER

Feladatok:

- Találkozz az összekötővel
- Találkozz Smith ügynökkel
- Az ügynöknek túl kell élnie a küldetés
- Öld meg a két bérnyilkost, és készíts fényképeket
- Vidd vissza a fényképeket Smith ügynöknek

Találkozz az első összekötővel. Itt, ha akarsz, felveheted SP-12-es shotgun. Ha befejeztél a beszélgetést az emberrel, akkor indulj a találkozási a második ügynökkel [Smith]. Mind a két ügynökkel jellő a térkép, úgyhogy a lesz nehéz őket megtalálni. Ha Smith ügynökkel is befejeztél az eszmecsere, akkor dobod el a shotgun, öld meg a két bérnyilkost és vedd el tőlük a kamerájukat. Amivel készíts is képeket róluk. A bérnyilkosok a térképen sárga ponttal lesznek megjelölve. Az első bérnyilkos fog mozogni, ugyanis az egy mesterlövész, aki egy ablakban bújkál meg egy utcai bejáról-stand falát. Menj be a balba, kapaszkodj fel a lépcsőn, settenkedj oda mögé, fájtsd meg a dróthúzzal és készíts róla egy fényképet. Vedd fel a ruháját és a fegyverét. Használd a frissen szerzett mesterlövész-puskát ahhoz, hogy megöld a második bérnyilkost, aki a környéken mászkál, és egy furcsa véletlen folytán pont azelőtt az ablak előtt fog elmenni, amiben te állsz a puská-

val. Ne habozz, szedd le egy szép lövéssel és főtözd le a holstetet. Vidd oda a fényképeket Smith ügynöknek, és mutasd meg neki mindegyiket. Ezután menj a kijáratához, ami a térképen a város észak-nyugati sarkában van. Juss be az épületbe, és találj meg a titkos járatot, amit egy szőnyeg takar el a kíváncsi szemek elől. Küldetés vége.

17. PÁLYA: THE DEATH OF HANNELORE

Feladatok:

- Vedd fel a bűvölet kulcsát
- Öld meg az orvost
- Rejtsd el a holstetet a bűvölet helyén
- Nem élhetsz meg egy civil sem

Várd meg az őrt a csónak mögé bújva. Ha már elég közel van, akkor ládd le a 9mm-eset, húzd be a holstetet a csónak mögé és vedd fel a ruháit. Menj fel az oszvényen, majd tovább a bal kéz felé nyíln. Nyiss be az ajtón és ügyelj az őrkökre. Ha már bent vagy, menj tovább, majd sétálj be az első ajtón, ami a bal oldalon található. A szobában fellelhetisz egy áruhát, amit magadra kell áltatnod. Menj az épület délnyugati sarkába. Lépj be abba a szobába, amiben a felszerelésed is van és a kulcsot is fel kell vened ugyanott. Várd meg, amíg az őr elmegy a fürdőszobába, mielőtt még bemennél abba a helységbe, amiben a felszerelésed és a kulcs is van. Ezután az épület északi részébe kell eljutnod. Nézd meg a térképet, hogy hol a doktor. Kapaszkodj fel a lépcsőn és nyiss be abba a szobába, ami a doktor irodája mellett van balra. Nézd meg a térképet, és bizonyosodj meg arról, hogy a doktornál nincs-e éppen beteg. Csendben oszj be a doki irodájába, lopd meg a kulcsot, és fájtsd meg. Nézd meg a térképet, hogy senki nem ellenőrizni a helyszínt. Ezután fogd meg a holstetet és vonszold ki a duploajtón. Húzd be magaddal a következő szoba közepére, és rejtsd el a bűvöletet. Szaladj vissza abba a szobába, amiben a másik áruhát volt. Vedd elő a 9mm-eset, és hagyd el az épületet. Ezután vissza a csónakhoz, a küldetésnek vége.

18. PÁLYA: TERMINAL HOSPITALITY

Feladatok:

- Öld meg a szektavezetőt
- Menekülj el a helyszínről

Nézd meg a térképet a lépcsőn tetején járőröző őrt. Fuss fel a lépcsőn, amikor elindul kelet felé és fuss le a másik oldalon. Menj be a balra nyíló folyosóra és nézz be a szektá templomba, de semmiképpen a kórházba! Vedd fel az áruhát és most tekints át a kórházba. Itt ott vagy, haladj elször egyenesen, utána a lépcsőn. (Mindegy hogy melyiken.) Most menj a doktor irodájába, mert ott van a felszerelésed. Amint beérsz az irodába, láthatod, hogy a recepció éppen gépel. Várd meg, amíg kimegy a szobából, majd törd fel az ajtó zárat és menj be. Vedd fel a felszerelésedet a fekete dobozból és nézz be a következő szobába. Ebben a szobában találja egy újabb áruhát. Vedd fel ezt is és menj vissza a irodába. Gyalogolj ki az irodából, indulj el a lift felé. Ugy juthatsz el a lifthez, hogy elmész a lépcső mellett, első odanőd alkalommal bemész balra, még egyszer balra, még egyszer balra, utána jobbra. A lifte! a földszintre kell lejutnod. Szálj ki belőle, indulj el a B kórtérmen felé, balra. Kövesd ezt a folyosót, menj be az irodába, vedd fel a székét. Sétálj keresztül a szobán, majd kapaszkodj fel a létrán. Így most a szellőzőrendszerbe kerülél. Haladj mindaddig, amíg el nem érsz egy nagyobb szobáig, aminek mindegyikében van egy kisablak. Nézz be mind a négy ablakon, hogy megtalálod a szektavezetőt. Abba fogod tudni, hogy két testőr is védeni fogja. Vedd elő a székét és küszd oda a szektavezetőhöz. Hajts rajta végre egy szimpla kis boncolást, majd ezután gyorsan menj ki a szobából és rejtőzködj el valamelyik közeli szobában. Ha a veszély már elmúlt, ereszkedj a lépcsőn, és törd fel az ajtó zárat, azután pedig fuss, ahogyan csak tudsz. Ahogy közeledsz a kijárat felé, valami orvlövész fogja megkeseríteni az életedet. Ne foglalkozz vele, inkább rohanj! Amint eléred a csónakot, vége a küldetésnek.

19. PÁLYA: ST PETER'S EQUINO REVISITED

Feladatok:

- Öld meg Sergei Zavoratkov
- Menekülj el a metrához

Egyelőre ne foglalkozz a célpontoddal. A küldetés

metróban kezdődik. Ne menj oda a szekrényhez, felesleges. Sétálj fel a lépcsőn, mindaddig, amíg a felszínre nem érsz. Menj északra, majd tovább nyugat felé, ottól az épületől, amelyikben Sergei tartózkodik. Maradj az épület jobb oldalán, így a bérnyilkos nem láthat az ablakból. Fuss vissza, az állomáshoz, de tartsa bizonyosodj meg arról, hogy a bérnyilkosnak kiesel a látószögéből! Most vissza az épülethez, de menj túl a főbejáratnál és tartsd magad távol az épület jobb szélétől. Kapaszkodj fel a lépcsőn, nyisd ki az ajtót. Settenkedj oda a bérnyilkoshoz, aztán nagyon gyorsan fájtsd meg. Vedd fel az áldozat ruháját, és fegyverét, majd hagyd el az épületet. Ha kimentél, haladj egyenesen, amíg el nem érsz egy „T” elágazásig. Itt balra egészen addig, amíg az út közepén nem találsz egy csatorna-nyílást. Mászd le a csatornába, indulj el a kelet felé vezető folyosón. A folyosó végén egy őr áll, akit fájts meg. Kapd fel a ruháját, újra vedd fel a mesterlövészpuskát és menj vissza az állomáshoz. Lépj oda a szerelvényhez, a küldetésnek vége.

Mielőtt még elkezdened keresni az értelmet ennek a küldetésnek, nyugodj meg, mert most csak előkészítetted a terepet. Na jó, elmondom hogy miért! Ugyanis ha elkezdted volna látni Sergeire, hamarosan kiderült volna, hogy egy Sergei kinézett marionett-babát lőtél volna le, miközben a mesterlövész szemközti oldalról simán leszedett volna. Nagyon csúcs, de velem nem babrálhat ki fiúk!!!

20. PÁLYA, UTOLSÓ FELVONÁS: REDEMPTION AT CONTRANNO JANUARY

Feladatok:

- Öld meg a testőröket
- Öld meg Sergait

Embertelenül nehéz ez a küldetés, ha nem ismered a környezetet. Ezért aztán azt tanácsolom, hogy próbáld meg bejárni a területet és magod be a helyszínek elhelyezkedését. Minél jobban megismered a helyszínt, annál könnyebb lesz a küldetés végrehajtani. A feladat elején nincs nálad egy darab fegyver sem! Csak egy dróthúzzal, egy távcső, valamint egy zárnyitólész nálad csak. Gáz, nem? Mondtam, hogy durva lesz... Nos, mire is lesz igazán szükséged? Pontosan! Rengeteg fegyvert!!! A küldetés egy udvarban indul, ahol két őr is járőrözik. Amint az őrk távolodnak, kezdj el szaladni a pajta felé, mert ott vannak a fegyvereid. Nagy az esély, hogy észrevegyenek és látni is fognak rád, de ez most ne igazson. Amint beérsz, kapd fel a fegyvereidet és nyird ki az összes őrt, aki neked akar esni. Ha már nem jön több gyilkolásra éhes őr, akkor kapd fel a mesterlövészpuskát, és irányítsd arafelé, omerre „,training area”, azaz a gyakorló-pálya is van. Az ott álló őrt lepd meg egy szép fejtűvel. Biztosan örülni fog neki. A pajtából vegyél fel mindent, amit csak tudsz. Mindenem megvan? Akkor kezdődhet a háború! Lassan juss vissza a kertbe és menj oda a templom templomajtajához. Nézz be a kulcslyukon, vedd elő az SMG-SD6-ot, állj tüzelésre készen. Nyisd ki az ajtót, és állj meg mindenki. Mindez után vissza a pajtához oda, ahol a fegyvereidet is megtalálhat. Ha már ott vagy, szaladj ki a szemközti ajtón. Ez az ajtó a templom börtönébe vezet. Menj a börtön északnyugati sarkába, törd fel a zárat, vedd fel a templom kulcsát, ami a falon lóg. Sétálj ki a templom börtönéből, majd fordulj jobbra, valamint be az ajtón. Ez egy titkos járat a szentélybe. Kapaszkodj fel a lépcsőn, az első emeletre. Készüld fel az akcióra. Kulkuskálj be a kulcslyukon, majd nyisd ki az ajtót és állj meg mindenki. Menj fel a második emeletre, nézz be annak az ajtónak a kulcslyukán, ami a szoba nyugati sarkában van. Végezz a két árral a szobában. Menj a másik ajtóhoz és nézz be azon is. Gyilkold ki a kint található őrköt, utána pedig lassan gyalogolj végig a kifutón, közben tartsd fegyverrel a másikat is. Amint megjelenik az őr, ládd le. Ez után küszd el a végéig, hogy leszedhesd a mesterlövész, aki a másik oldalon figyel. Ha lenéz a kápolnába, meg őt láthatod. Szedd le őket, majd menj át a másik oldalra és onnan is pusztítsd ki az őrköt. Lépj be az ajtón, ereszkedj le a lépcsőn, öld meg az őrt. Menj a győntarószékhez és lőj bele a szív közepébe. Ekkor Sergei fog kiszaladni a győntarószékéből, egyenesen fel a kifutóra. Te is szaladj fel, de a másik irányból. Bizonyosodj meg arról, hogy nem néz téged, majd ládd le. Dőlj hátra, gyűjts rá a kedvenc nőtádra, cigidre, nődre, itókádra, és nyugodt szívvel nézd végig a befejezést. Megérdemled...

BŐJTÖS GÁBOR

Run Like Hell Segítségek

A lényeg az, hogy menet közben ne csak a sárga felkiáltó jeles dolgokat vizsgáljuk meg, hanem általában mindent. Műd chipkekhez és gyógyító dolgokhoz járhatunk pl. szekrényekből, fűrdőszobákban. Az ajtók nyitó kódjait gyakran három helyről kel össze-szedni, vagy ha nincs meg az utolsó jel, próbálgat-nunk kell.

A Chapter1 kezdésnél az ajtópanel piszkálása előtt keressük meg ■ 2 small hypot. Használva a panelt, kisvártatva futhatunk a Brute elől a folyosón, ■ meg-felelő csúszó vagy ugró gombot nyomogatva. A pa-nellal aktivált platform hullájánál a Service Keycardot találjuk meg.

A kapcsolós szobában az 1. kapcsoló lekapcsolása a 2. szobát bezárja, majd a 4-es kapcsolóval nyis-suk ki a 3-as szobát. Innen megkerül a Storage Ro-om kód középe (négyzet, Kör, Kör, Négyzet, X), majd az összes kapcsolót bekapcsolva a 4-es szobát is átkuthatjuk a kód végéért. Azt átkuthatva pedig vissza Daghoz a feszítővossal (crowbar). Mikor nyit-nánk az ajtót jön ■ Brute, nyomkodjuk gyorsan az X-et a kinyitáshoz.

Az SCI részben rekedt tülélek kiszabadítása rész-ben lesz egy robotos feladatunk. Először is meg kell

keresnünk a farrasziót ■ robothoz és bele az üzem-anyagot, (Blowtorch for Robot, Blowtorch Fuel), majd kombináljuk a ketőt. A Gravitational laborban (egy halottal) a kulcs) a kontrol panelen válasszuk ki ■ "Robot"-ot, ■ Kör gombbal vegyük vissza az irányí-tást, válasszuk ki a menüből a kombinált Blow-torch-et és nyomjunk X-et ■ robothoz állva. Vissza a panelhez, újra válasszuk a robotat, irányítsuk az aj-tónál árkódó Brute-hez, égessük meg (X), és csáljuk be a robotot ■ nagy generátorhoz. Ha megvan, kapcsoljunk vissza Nickre, és a kontrol panelnél ügyeskedjünk a reflex játékkal, míg szét ■■■ robban.

Egy másik helyen a robotra egy bombát szerelhe-tünk, amit a Chemical tank containerből és ■ detona-torból gyánthatunk

Amikor resetelni kell a generátort és megjavítani a lifet (Find ■ way to join Dag in H.A.V.E.N., Reset power generator s.b.), először is kapcsoljuk be ■ ge-nerátorokat, majd vissza a kezelő pulthoz, X, ezután vissza kell mennünk és a tülétfűtőket kikapcsolni. A lézeres szobában az energiát ha visszaállítottuk, az ágyú paneljét 3x aktiváljuk, hogy egy rejtejt szobán kívül meglegyünk a Elevator Power Couplingat is, ami a Circuit Board-dal már elegendő a javításhoz

A színházias részben ■ lámpák felkapcsolásával ül-dözhetjük el az ajtó előtt ■ Brute szörnyet.

Dr. Mek részére el kell kapnunk majd két szörnyet (nem egyszerre), egy Cuttert és egy amalgamatort. A cuttert be kell cslni a hűtőkamrába, ■ másik, kis fejű négykeztű pedig ■ héliumos eszközzel fűjük le pár-szor, míg meg nem dermed.

A gázszel teli szobában a kontroll panelből (mint a robotas) válasszuk ■ ventilációt.

Az állomáson kívülre nem mehetünk az Environment Suit nélkül, ez általában a kijárat közelében van, nem lehet eltéveszteni.

Mikor Jinx-ért megyünk, egy barikád zárja le az utat előttünk. Dag szobájában vegyük fel ■ fegyverét (Bolt Thrower), és használjuk ■ másodlagos tűzgombot. Az így kilőtt rakétát kormányozzuk a barikád másik oldalának (fentről megkerülve), ahol ■ detona-tor van kb.

Az Arc Welderrel (Niles mutatja meg a Storage Ro-omban) át tudunk vágni pár alien bio ajtót, de csak amennyi a küldetéshez kell, 2 ha jól emlékszem.

Tribes Túlélési Útmutató

Erre talán szüksége lehet annak, aki még nem járt-szott ehhez hasonló FPS-sel, de az is megtudhat pár hasznos információt, aki már tapasztaltabb, csak nincs kedve végigcsinálni a gyakorlati küldetéseket. A Tribes világa nem sokban tér el ■ hasonló sci-fi átlagtól, gyakorlatilag újat nem hozott ■ játékvilág-ba, de az kétségtelen, hogy a már ismert elemeket egyedí kombinációban rakott össze. Lássuk hát egyenként a rendelkezésünkre álló eszközöket, és hogy mit is kell róluk tudnunk!

CO ■■ SUIT

Já sznobok módjára adunk az öltözködére. Itt lényeg nem mindegy, milyen ruhában megy az em-ber harcolni! Az öltözék itt nem csak páncélként szolgál, hanem egytellen energiaforrásunk is. Energiá-ra sok mindenhez szükségünk van, ugyanis néhány fegyver és egyéb eszköz ezzel az energiával műkö-dik. Tanuljunk meg takarékoskodni vele, szeretelnék eredményesek lenni.

JETPACK

A hátunkra szerelt sugárhajtómű segítségével emel-kedhetünk a levegőbe, az R1 gomb lenyomásával. A repülés csak rövid ideig tart, mivel a JETPACK a páncél energiáját használja. Használhatjuk egyszerű emelkedésre, de mivel ilyenkor is megmarad egy vi-zionylag erős kontroll a harcosunk felett, tetszőleges irányba el is mozdulhatunk. Két dologra kell nagyon figyelni, az egyik az elhasznált energia mennyisége (ez ugyan magától feltöltődik, de addig nem hasz-nálhatjuk a többi energia alapú szerkezetet sem), a másik a JETPACK által gerjesztett hő, ami igen véde-lenné tehet minket, ha a közelben valaki befog egy hőkövető rakétával.

Tapasztalt Tribes játékosok minden tűzharcot szinte végig a levegőből játszanak le (ha van rá mód), mi-vel így jóval nehezebb találatot kapni, és az a ve-szély sem fenyeget, hogy mellettünk becsapódó rob-bantó töltet repeszai okoznak sérülést.

SPIN FUSOR

Egy nagyon hasznos fegyver, robbanó, korong ala-ból lövedékeket használ, beltéri tűzharcokban talán a leghatásosabb. A fegyvereket az L2 gombbal süthet-jük el. Nagy távolságból már nem érdemes használ-ni, mivel a lövedék sebessége nem éppen a leggyor-sabb, és a célpont amúgy is bármikor felemelkedhet a talajról.

CHAINGUN

Forgácsöves golyószóró (másnéven minigun). Nem túl erős, és nem túl pontos, viszont elég gyorsan elég sok golyót zúdít az ellenségre ahhoz, hogy az ■ érezze magát biztonságban. Összehangolt támadá-soknál, nagyobb távolságról figyelemelterelésre is ki-tűnően alkalmas. Egy levegőben tartózkodó célpont ellen is eredményesen használható, ha sikerült ráloc-kolni, és ügyesen mozgunk, mienk a győzelem.

REPAIR PATCH, ■■■■ KIT

Ez a fegyver egy nagyon gyors, pontos és erős ener-giasugarat lő ki, és természetesen az ehhez szükséges

energiát a páncélból nyeri. Alapvetően lassan moz-gó, esetleg álló célpontok kilyuggatására alkalmas, mivel ■ szórása nulla, így egy gyorsan mozgó cél-pont ellen nem a legjobb. Maximálisan feltöltődött energiasínt mellett legalább 30 gyors lövést adha-tunk le vele, ami nem kevés, bőven elég egy frag megszerzéséhez. A lövedékek érdekes tulajdonsága, hogy párszor lepotannak a falokról, mielőtt valamelyikbe végleg becsapódnának, úgyhogy a BLASTER is hasznos eszköz lehet beltéri mészárláshoz.

LAUNCHER

A jó öreg, időzített gránátokat kápködő cső. Hasz-nálata egyszerűelmű, és egészen biztosan mindenki számára ismerős. Hatótávolsága körülbelül 30 méter (magasról kilőve akár 100 is lehet), és ■ nagyon célózásunk vele, mert ■ lassú gránát ivellen repül. Ez is inkább zárt helyszíneken lehet hasznos fegyver, ugyanis a szabadban elég könnyű elkerülni a lassan patogó gránátokat, elég csak felemelkedni. Egy épü-let lerohanásánál viszont érdemes az első sorban be-hatolóknak előbb jól teleszórni minden folyosót gránátokkal, és csak utána berohanni egy SPIN FUSOR-RAL a kezükben.

PLASMA RIFLE

Erős, pontos, viszont teü lassú fegyver. Közvetlen találat esetén halálos, de ennek ■ valószínűsége majdnem nulla. Egy becsapódáskor robbanó plazma töltetet lőhetünk ki vele, tehát nem kell pontosan cé-loznunk, elég körbeszórni az ellenséget, hogy kellemesen ropogásra pörköljük. Használhatjuk kívül-be-lül, közelharcban viszont felejtjük el, ez kimondatlan fedező fegyver.

MISSILE LAUNCHER

Azt hiszem ezt a „szereplőt” sem kell bemutatnom. Pontos, gyors, erős. Használatakor az R2 gombbal zoomolhatunk, és a LE-FEL gombokkal állíthatunk a zoom mértékén. Egyszerelműen mesterlövész lelkületű egyéneknek ajánlott darab, az automata célzás nem is működik vele. ENERGY PACK felvétele után kü-lönösen erős sugarat képes lőni. Ajánlott felhasználás: távoli dombtetőn gubbasztva, sunyi módon, hidegen (2 személyre).

FUSION MORTAR

The big gun. Jókora lomha, fényes lövedéket enged útjára, ami elég hamar engedelmessedik ■ gravitá-ció parancsának. Viszont ha jó helyre pottyan, a be-következő robbanás pusztító erejű. Használhatjuk lö-állások, ágyúk, épületek ellen.

MISSILE LAUNCHER

Nagy hatótávolságú rakétavető. Csak akkor fűzhet-jük el, ha befogott egy célpontot, amit úgy érthetünk el, hogy nagyjából a közelébe célzunk. A befogott célpont körül egy kör jelenik meg, ilyenkor már ele-reszthetjük egy rakétát. Hasznos fegyver, de ne kö-zelharcban alkalmazzuk!

REPAIR PATCH, ■■■■ KIT

Sérült páncélzatunk, épületek, járművek és önnön

magunk gyógyítására szolgáló ketyerek, elég rájuk lépni, és már fel is vettük őket.

BASIC GRENADE

A Háromszög gombbal dobálhatjuk a gránátokat. Az alap gránát, nem más, mint egy alap gránát, ami robban, és ezzel okoz sérülést. Ilyen egyszerű :)

H ■■

Hőkövető rakéták ellen használható fényes, meleg gömb, enyhé gömbvillám beütéssel. Eltereli ■ rakéta „figyelmét” rólunk.

CONCUSSION GRENADE

Na ez egy érdekes darab. Nem igazán okoz sérü-lést, viszont hatótávolságon belül okoz a sakkha-tás, hogy a szerencsétlen aldozt mindent eldob, ami nála van, még a frissen ellopott zászlót is!

MINE

Akna. Le tesszük, ott hagyjuk. Kis idő múlva robba-nást hallunk. Igen, valaki túl közel ment hozzá. Ennyi.

PIPE KIT

A Kör gombbal vehetjük elő, és a sérült egységre célózva, már meg is jelenik a gyógyító sugár.

INVENTORY STATION

Minden bázison találhatunk ilyen. Egy kerek plat-form, amire ráállva az előzőleg meghalározott fel-szerelést kapjuk meg. Hogy mit szeretnénk magun-kon látni, azt a START gomb lenyomása után az IN-VENTORY fül alatt állíthatjuk be.

REMOTE ■■■■

A Kör gombbal aktiválhatjuk (amennyiben van nálunk ilyen). Egy apró INVENTORY STATIONT ka-punk, tetszőleges pontra helyezve. A kiépített automata ágyúkat is kicserélhetjük, csak a megfelelő BARRELL-el felszerelkezve mellé kell áll-nunk, és a Kör gombra megtörténik az átépítés.

REMOTE TURRET, REMOTE SENSOR

Ezen eszközök segítségével bevezethetetlen védelmi rendszert alakíthatunk ki a bázis körül. Alapvetően a már meglévő ágyúk hatásúgarának, és érzékelésé-nk feljavításáról van szó. Ha az ágyúkat MISSILE csővel szereljük, és megfelelő helyekre telepítjük a fent említett eszközöket, az ellenség csak nagyon nagy veszteségek árán tudja majd megközelíteni a bázist, miközben nekünk egyszer sem kell lőnünk.

SATCHEL

A Kör gombbal tehetjük le, és ugyanazzal robbant-juk fel. Hatalmasat robban, ■ közelben mindent el-pusztít. A gomb megnyomása, és a robbanás között elteltik egy másodperc, tehát fontos a megfelelő időzi-tés.

„MONGOOSE” GRAY ■■■■

Egyszerű utazásra alkalmas jármű. Fel méterrel to-laj fölött lebeg, és elég gyorsan száguldozhatunk ve-

A hidas részénél ■ Power Recharger-t kell az Extra Wires-szel kombinálni, hogy megkapjuk a feltöltőt, amivel aktiválhatjuk a rálpa hidakat.

A raktáros részen, ahol egy Brute áll őrt az ajtóban és láthatatlan Cutterrel is találkoznak, a ládából szedjük össze ■ Propellantot, Large Titanium Tube-ot, ezeket kombináljuk, és az így kapott eszközt egyesít-sük végül ■ Robbat Arms-szal (szintén ládában talál-ható). Az így összerakott robbanó nyílpuskával meg tudjuk ölni a Brute-ot.

Kint ■ járőröző Brute-okat az robbanós tartályok széltőlövésével hatástalaníthatjuk (vigyázzunk, mert az automata célzás néha a mellettünk vagy hozzánk kö-zelebb levő tartályt jelöli ki!).

A nagy reaktorteremben ■ hullánál talált robbanó-szeret telepítsük ■ megfelelő sorrendben (ahogy a kép mutatja). Ha megavagunk, még NE menjünk be a kontrol szobába (ahol a retina leolvás van), hanem ■ belső fal mellett lövöldözzük szét az összes termi-nált, amin kis fény világít. Ugyanis a főellenség ezé-ket használja orra, hogy feltöltsé magát energiával, miután a szobában találkoznak vele. Ezek hiányá-ban elég hamar véghezvethetünk Niles-szel.

le ■ dombok között. Az R1 gomb lenyomása aktívál-ja a BOOST-ot, de óvatosan bánjunk vele, mert a „fékek” ■■ az igaziak. A Háromszög gombbal FLARE-t lőhetünk ki abban az esetben, ha egy jó szándékú idegen rakétát küldene utánunk.

„PITDOWN” TRANSPORT

Kisebb csapat szállítására szolgál, automata ágyú-vai is fel van szerelve. Kellemesen lomha, viszont na-gyobb magasságokba is emelkedhetünk vele.

„HAMMER” BOMBER

Egy ilyen bombázó tőlésből elég súlyos csapat mérhetünk az ellenségre. Az R2 gombbal válthatunk célzó nézetbe, és az L2-vel dobálhatjuk ■ szeretet-csomagokat. Mindenkinék ajánlom figyelmébe.

„DINGO” FIGHTER

Gyors vadászgép, két BLASTER-rel felszerelve, ami-ket az L2-vel süthetünk el. Felderítésre is kitűnően al-kalmas.

A járműveket a VEHICLE STATION-öknön szerez-hetjük be. A START gomb lenyomása után a VE-HICLE menüben kiválasztjuk, amit szeretnénk, majd a kis kerek platformra állva a járművel élénk varázsoljuk. Beszállni úgy kell, hogy a JETPACK használatával a pilótátluk fölé emelkedünk, majd belepattyanunk ■ ülésebe. Kiszállás az L1 gomb-bal.

Egyszerre csak három fegyver lehet nálunk. Ha viszont valamelyiket egy újra szeretnénk cserélni (és nincs a közelben INVENTORY STATION, vi-ziont találunk egy megfelelő fegyvert), csak lép-jünk az új fegyver mellé, válasszuk ki azt, amelyi-vel le akarjuk cserélni, és nyomjuk meg a SELECT gombot.

Domboldalon lefelé haladva (gyoalog) alkalmaz-hatjuk az ún. SKING technikát, ami annyiból áll, hogy ■ JETPACK szakaszos működötésével a lehe-tő legtöbb ideig a levegőben maradjunk, miközben folyamatosan haladunk előre. Ilyenkor szinte lesik-lunk a domboldalon, az eredeti sebesség többszö-rösére gyorsulva.

Érdekes a JETPACK használatát gyakorolni. Alapvetően kétféle módon használhatjuk, atól füg-gően, hogy magasra vagy távolra szeretnénk jut-ni. Az első esetben egyhelyben áll, egy kis ug-rással rásegítve tehenkedünk ■ gázra, és a lehető legkevesebbet babráljunk a bal karral, csak akkor mozduljunk el oldalirányban, ha már majdnem a becélt színtel egy magasságban vagyunk. Ha a mozgásunkat szeretnénk gyorsítani, futás közben adjunk egy határozott, folyamatos gázt, ilyenkor megemelkedünk, de tovább haladunk előre. Körül-belül addig nyomjuk, amíg az energia egyharmá-da elfogy, utána hagyjuk egy pillanatra lőlődni, majd kb. negyedeket elfogyasztva pumpáljuk ad-dig, amíg teljesen le nem merül (majdnem ugyan-az, mint a lesiklás, csak kicsit nehezebb). A feltöl-tődésig kénytelenek leszünk futni, de közben már megtettünk a levegőben 100-150 métert.

FREAK

Kingdom Hearts - Uégigjatszás - befejező rész

HALLOWEEN TOWN

A soron következő világ talán nem ismert olyan széles körben, mint a többi rajzfilm. Tim Burton Karácsonyi lidércnyomás című művébe kerül Sora és csapata, és hasonlóan az előző világhoz ■ is különleges alakot vesznek fel. Bizarrr és horrorisztikus beütésű Sora, Donald, Goofy trió érkezik Halloween Town-ba. A világ bejáratánál rögtön szörnyekkel találkozol, de ezek ezúttal nem támadnak meg, tehát nyugodtan mészálhatsz, legalábbis egy darabig. A közelben találsz egy laboratóriumot, keresd meg. Bent egy hosszabb jelenet jön Dr. Finkelsteinnel no és társával Jackkel. Ők ketten éppen egy kísérletet dolgoznak, melynek lényege: hogyan lehet előállítani egy szívet azok számára, akiket Heartless szívtelenné tett? A szív előállítását viszont bonyolult művelet, szükség lesz hozzá hozzávalóknak! Meg is lenne mindegyik, csak memory, azaz memória nincs. Ez viszont a doki egyik korábbi kísérleti anyanyánál, Sally-nál van, őt kell tehát megtalálni. Segítségére lesz ebben Jack is, aki ideiglenesen a csapat tagja lesz. Hogy idt a labort (a könyvespolcon van egy lap Micimackóhoz) és keresd meg ■ temetőt (Graveyard – ha a labor bejáratát szembeáll nézzük, akkor jobbra találsz), közben ügyelj a szörnyekre, mivel ezek a kelletlen vendégek is megjelennek ■ városban. A temetőben egy csomó szörnyet kell kiirtani, viszont ha ez sikerül, megjelenik Sally. Megkapod tőle a Forget-me-not nevű cuccot, aztán mehetsz vissza ■ dokihoz – lesz egy jelenet három kis gonosztervőről. Beszélj tehát a doktorral, kiderül, még egy hozzávaló kell, a "surprise" azaz a "meglepetés". Azt viszont csak a polgármester tudja, hogy hol lehet szerezni. A dolgot után jön egy bejátszás a város főgonoszáról. Mehetsz vissza a temetőbe, ahol is vizsgál meg a koporsót, így eljuthatsz egy újabb helyre. A síroknál megtalálod a polgármestert. Nem úszd meg feladat nélkül! A sírokból egy szellem száll fel, vizsgál meg a sírokat abban ■ sorrendben, ahogy a szellem elhagyja őket, tehát elsőnek azt, amelyikből először távozt szb. Az eredmény hatására a közelben álló tők szétpuccanak és benne találsz egy dobost, abban pedig a Jack-in-the-box nevű cuccot. Szaladj vissza a dokihoz, ahol megcsinálja a szívet, ám a három kis gonosz törpe elrabolja azt. Most meg kellene találni őket, siess utánuk a térre. Hiába, sajnos eltűntek. Szerencsére Jack időben észbe kap és megbizsa Zerot (Sally barátja), hogy kövesse ■ három lúkt. Keresd fel a temetőt, jön egy bejátszás Zeróról, meg a trióról. Újra használd a koporsó rejtett titkos átjáróját, majd a tők másik oldalán keresd meg az újabb átjárót is. Egy domboldalon találsz magad, te felbukkan, erre járt a hármas is a káddal. Ha egy tőköt rádobsz ■ egy platformra az eltűnik. Ezt tedd meg, aztán a domb tetejének közelében vizsgál meg ■ kisebb sírt, erre megnyílik az út tovább. Szaladj át a hídon az Oogie's Manorbá – ha beleszáll ■ zöld trutyiba, akkor a térről kezdené újra a kalandot, tehát vigyázz. A főgonosz kastélya előtt vagy. Nyisd ki ■ nagy ajtót, egy platformot találsz szemben. Dobj rá egy tűzlabdát, erre elkezd le és fel repkedni. Nincs más hátra, mint a tetejére ugrani, így elérhetővé válik fent ■ továbbvezető út. Az se baj, ha fel van szerelve a High Jump, úgy könnyebben fog menni az ugrás. Szaladj végig a hosszabb úton, majd pattanj fel a lépcsőn. Fordulj jobbra és némi séta után egy ajtóhoz jutsz (Evil Playroom). Odabent vár a három lúkt, de szerencsére nem túl erősek, nem igazán fölénségek. Aprítsd fel őket, aztán beláthat, hogy nem cselekedtek valami jól, mellesteg egy mentőhely is megjelenik. Mielőtt elhagynád a szobát nézz be az egyik sarkokba, ugyanis ott egy szerkezet, no meg egy kapcsoló is, amit feltétlenül nyomj kapcsolj át. Mehetsz ki, nézz egy kicsit szét. Lent ugyanis találsz két egy kisebb, szízeszerű platformot, oda kellene leugrani. Különös ismertetőjele, hogy egy nagyobb sötét barlang terpeszkedik rajta, illetve egy zöld ajtó is ott van. Az imént még zárva volt, de ha átnyomod a kapcsolót a szobában, akkor már nyitva van. Mögötte találsz a fölénséget is, tehát csak akkor lépi be oda, ha úgy érzed készen állsz. Oogie Boogie már vár rád. Mivel nyelvi a szívet, nem marad más hátra, mint a harc. Ez trükkös lesz és ha nem figyelsz kemény is! A lényege, hogy Oogie fent mászkál, míg te lent vagy a veremben. Közben folyamatosan támad mindenféle csapdával, melyeket ki kell kerülni. Odalent láthatasz színes kapcsolókhöz hasonló gombokat, melyek időnként világitani kezdenek. Mikor világitanak megnyomogasd őket és ■ platform, amelyiken állsz fel-emelkedik Oogie-hoz. Igen ám, de vigyázní kell, mert Oogie folyamatosan mászkál és ha rossz plat-

formot választasz, akkor ■ lehet megütni, csak esetleg varázslattal támadni, ezt egyébként lent is megteheded. Végül is ha meg tudod ütni elég jól lehet sebezni, csak mérgező, hogy gyógyítani is fogja magát. Mikor legyőzöd nem szabadulsz meg tőle végleg, ugyanis mikor hősünk elhagynak a helyet meghizik (összeolvad a Heartless-szel). Ebben a közdelemben be kell jarnod Oogie testét és megsemmisíteni a rajta taláható fekete gömböket. Ha mindegyiket elintézed, akkor győztél. Vigyázz a feled haladó tűzlabdákra, no és ■ szörnyekre is, utóbbiakra azért, nehogy leess ■ szűk platformokról. Sokat kell ugyanis ugrálni és egyensúlyozni, ami a kiberitő kamerakezelés miatt igen nehéz. A végén Sora lezárja a Keyhole-t, valamint kap Jack-től egy új fegyvert.

NEVERLAND

Egy hosszabb bejátszás jön. Rikunál ■ Kairi és a kalózok segítségére csapdába ejti Sorát. Hősünk így a hajó zórkájában landolnak Lent ■ csapattal megismerkedik Pán Péterrel. Közösen kellene a kisbe beképzelt fiúval kijutni innen. Magyarul csatlakozik hozzánk. Mikor megkapod az irányítást, menj át a másik szobába. Itt már találsz néhány szörnyet is, melyek ellen Pán Péter nagyon jól harcol, így érdemes a csapatban tartani. A szobában keresd meg a létrát és mász fel. A jobb oldalon nyitva az ajtó, arra felé vedd ■ irányt. A padló közepén egy lyukat találsz, ugorj bele. Egy szürke szobába érkezel, melynek túloldalán találsz egy létrát. Ott mász fel. Jön egy hosszabb bejátszás. Pán Péter kicsi tündér, Tink megtanítja a csapatot repülni. Mondjuk ■ Donaldnak még nehezen megy. Riku és ■ Kapitány közösen beszélgetnek. Riku elmondja, hogy megtalálta az utat, mellyel visszazserezheti Kairi szívet. Közben ■ Kapitánynak jelenik, hogy Sorák meg-szöktek. Vált a kép, megint a csapatot láthatjuk. Tink felhívja a figyelmét Wendy-re, akitől az előbb Riku beszélt. Kisebb beszélgetés után arra is fény derül, hogy Kairi is ott van! Am ekkor valami kiderül, így oda kell, most eljutni. Ha körül nézel a szobában láthatod, hogy fel lehet ugrani. Így egy folyosóra kerülsz. A jobb oldali és a felső ajtó zárva – azért nézd meg őket. Balra a szobában találsz egy menőhelyet. Ott ments, aztán tedd be Donaldot és Goofy-t a csapatba. Az ajtónál azt egy zöld Trinity, azt aktívál, így egy létra hullik le a magasból. Azon kell felmászni. A Kapitány szobájában egy bejátszás jön. Rikunál van Kairi és egy fekete Sorát bocsát rád. Ez végül is fölénségek színt. Kezdd el sorozni. Odáig nem is lesz baj, míg nem hív néhány havert, amiket ugyan könnyű levérni, de még is idegesítő. Így mikor megjelennek azonnal vedd le őket. Itt most sokat számít, ha beteszted ability-t a HP Scan. Egyébként megfelelő fejlettségű falkon nem okozhat gondot ■ legyőzése. Ha gyengébb lennél ajánlom Pán Péter! Miután legyőzted nézd meg az ajtóval szemben ■ padlót. Egy ponton ott van egy kisebb repedés. Azt vizsgál meg. Nos, csak egy titkos lejáró! Rádórsul ott van Wendy! Peter kiált a csapatból, te pedig menj vissza ■ Kapitány szobájába. Tehát ki az ajtón, lefelé, balra aztán fel. Most már nyitva lesz az az ajtó, melyen az imént Riku távozt. Kint lesz a Kapitány. Csapdába ejti Sorát és meg akarja etetni egy krokodillal. Még szerencse, hogy hűsünknek idejében észbe jutnak Pán Péter szavai, így sikerül neki elrepülni. A dolog után a gyógyító varázslatod színt lép és csapótt is választhatsz. Végre tudsz repülni, csak nyomogasd a Kört, leszállni ■ Ngyeztetni lehet. Jó bevéd magad tűz ellen, mert kelleni fog! Először is vedd le az ÖSSZES szörnyet, aki itt repked meg mászkál. Ha ezzel megvagy jón egy bejátszás, melyben Pán Péter előcsalogja a Kapitányt. Hogy ez jó vagy sem azt nem tudom, mindenesetre meg kell vele küzdeni. Nem olyan szörny nehéz, csak vigyázz a robbanós támadására. Mikor elrepül akkor te is próbáld követni, de mikor leszáll sorozd keményen. A Kapitány végül is a vízben landol, krokodilja közelében :-). Megkapod az újabb Ansem Reportat és egy hasznos ability-t Sorának. Pán Péter és Sora elrepülnek a toronyhoz, így most ott kell keresgélgni a továbbjutáshoz a megoldást. Egyébként egyszerű a dolog, reppenj fel és nézd meg a Big Ben oldalait. Egy kivételével mindenhol 12 óra vannak beállítva ■ mutatók. Az egy helyen repülj a nagymutatóhoz, jelöld ki aztán ütésekkel szépen állíts be 12 órá. Előjön a Keyhole, amit Sora eltűnt, így ez a világ is meg van oldva.

KÖZELEG ■ VÉG

Egy bejátszás következik. Sora és Riku még kicsi fiúk. Érdekes dolog derül itt ki Rikuvál kapcsol-

ban. Megint volt ■ kép, de most már a jelenben vagyunk. Malaficent felébreszti Rikuban az igazi erejét. Közben Pán Péter és Wendy búcsúznak, Sora meg kap egy csomó mindent. Először a Tinker Summit. Aztán egy újabb fegyvert, no meg egy új ability-t is. Utóbbi a Glide. Ezt Neverlandon kívül mindenhol tudja használni. A lényege, hogy ugrás után a Kört megnyomva lebeghetünk egy darabig. Sok-sok elérhetetlen helyet lehet így feltárni.

Menj ki a térképre, a csapat tart egy kis megbeszélést. Traverse Townba kellene visszamenni Cidhez. Az újabb küzdelmek is megnyíltak a Coliseumban. Ez ■ Hercules kupa. Ha teljesítet, akkor megtanulod aktíválni ■ sörge Trinity-t. Így ezt a tudásodat felhasználva Phil előtt megnyithatsz egy titkos helyet, ezzel pedig teljesítheted ■ Coliseum világát, hisz ott a Keyhole! Mondjuk nem lesz könnyű, mert Claddal, sőt a végén még Hekules-sel is meg kell küzdeni. Travers Townban keresd tehát meg Cidet. Miután beszéltél vele egy visszaemlékezés kezdődik. Kairi-nek mesél (Itálan) az anyja, a sötétség szűzletéről és a világossággal folytatott harcáról. Közben Cid is visszaérkezik és elkészíti a hajót. Így alaposan készül be, mert jön az utolsó pályá.

HOLLOW EDITION

Először repülj Neverlandhez, majd onnan tovább Hollow Bastionba. Egy rövid beszélgetéssel indul ■ színt. Indulj el a kastély felé. ■ ugrálással sokat számít ha használsz ■ Glide ability-t, úgyhogy szereld fel! Fel úton jön egy kis jelenet, melyben Riku és a Szörnyeteg (a Szépség és a Szörnyetegből) beszélgetést, majd rövid összecsapását nézheléd végig. A Szörnyeteggel szerelme (Belle) elűnt és azért jött ide, ám Riku elbánni vele, még szerencse, hogy Sora közbelep. Ám most meglepő dolgok történnek. Riku szerint az igazi Keyblade master nem Sora, hanem ő! Ezt beigazolja a Keyblade áttól Riku oldalára. Sorának csak egy gyerekkori fakard jut. Donald és Goofy is elhagyja Sorát, hisz nekik az ■ feladatuk, hogy a Keyblade- ■ kövessék. Egyedül csak a Szörnyeteg marad itt, aki csatlakozik Sorához, hisz ő nem adja fel! Állj szembe a szakadékkal (onnan jöttél) és ha jól figyelsz láthatod, hogy egy platform járkal le és föl a bal oldalon. Ugorj rá, majd ■ következőre. Így eljutsz a kastély kapujához. Itt megérzed a fakard határnyát, azaz semmire sem mász vele a szörnyek ellen! Mivel szemben ■ ajtó zárva van, fordulj jobbra. Vizsgáld meg a világító micsodát, ami elvisz egy újabb helyre. Az új barlangban ugorj bele az első gömbbe. Az egy mentőhelyhez teleportál. Szépen nézd végig a falat, mivel ■ egyik helyen kitörhető a Szörnyeteggel, csak nézd meg mikor jelenik meg a Call (a menüben legalul). A túloldalon állj be a gömbbe, így egy újabb helyre kerülsz. Ez már egy kicsit bonyolultabb lesz. Rög-tön a bal oldalon kitörheted az ajtót, bár ez nem olyan fontos. Egy labirintus előtt állsz, melyet kapcsolókkal lehet állítani. Először kapcsolj át rögtön ■ bal oldalt, amit ■ falon találsz. Aztán mehetsz a következő kapcsolóhoz, azt is nyomd át. Mehetsz tovább, újabb kapcsoló, újabb megnyíló kapuval és újabb kapcsolóval. Ez megnyitja a tovább vezető utat a buborékhoz. Az új helyen rögtön egy kapcsolóhoz érkezel, ami liftet működteti, ami felvisz egy magasabb szintre. A változatosság kedvéért ott is találsz egy kapcsolót, mellyel egy szerkezetet kapcsolhatsz be. Most a játék közli veled, hogy menj vissza ■ kastélyba. Készül! Ezt lépést inkább nem jellemzem, mert iszonyú hosszú. Rádórsul már megint bajlódni kell a kapcsolókkal – szerencsére most már valamivel egyszerűbb lesz ■ dolog. A kastélyban az imént még zárt ajtóhoz menj, most már bemehetsz. Egy bejátszásban láthatunk néhány érdekességet. Például azt, hogy Kairi mellett sok lány van még fogságban itt: Hóféhérke, Jasmine sítb. Malificent megnyitja a Keyhole-t. Sajnos a Szörnyeteggel átverik, így egyedül ■ maradtunk Rikuvál, no persze nem számítva Donaldot és Goofy-t. Szerencsére ők visszaállnak, ez már csak azért is jó, mert így megmenekül Sorát. Főhősünk rádórsul visszanyeri a Keyblade-et is, a gond csak az, hogy meg kell küzdeni Rikuvál. A fő baj vele, hogy elképesztő gyors. Egyébként egyáltalán nem olyan véreses elintézni. No, meg tartd szem előtt, hogy ha ■ HP-d lemegy kb. a felére azonnal gyógyíts! A végén megtanulod ■ fehér Trinity használatát, no meg a Szörnyeteg is visszaáll a csapatba. Szaladj fel a lépcsőn és balra keresd meg a könyvtárat. Bent vedd fel a piros könyvet és tedd a folyosó végén található könyvespolcra, ott ugyanis hiányzik egy piros könyv. Sétáld fel a lépcsőn. Menihatsz (vedd ki a Szörnyeteg a csapatból,

mert hamarosan Trinity-t kell használnod; pld. rögtön itt a mentőhely mellett van egy Trinity, egy könyvet kapsz, ha használsz. A betűs), de fontosabb a könyvespolc az asztalnál, ott ugyanis kivehetsz a sorból egy zöld (6-os számú) könyvet. Az asztalon is lesz egy könyv (ez egy T betűs), ezt tedd a T-s sorba. Elmozdul a polc és egy gomb kerül elő mögötte. Nyomod és kinyílik az ajtó. Egy fura terembe érsz, ahol lesz néhány feladatot. Mindegyik után lent megjelenik egy embléma-darab. Miután megcsináltad a négy feladatot, ugorj le és szedd össze őket.

- Először is fordulj jobbra és a bikafejű szobornál keresd meg a piros Trinity-t és aktívál.
- Gyűjtsd meg ■ szobában az összes gyertyát.
- Az egyik szobor mellett találsz két köcsögöt, törd össze őket.
- Most már elothatod a szobrot, méghozzá balra. Ha összeszedted ■ négy emblémát a középső ajtót is ki tudod nyitni.

Egy bejátszás következik, melyben Rikuvál megkísérik a sötétség. Mivel gyengébb a szíve, mint Sorának ezért nem lehetett az övé a Keyblade. Ezért most minden erejét fel akarja használni Sora ellen. Mikor visszakapod az irányítást, menj előre a lifthez. Ne használd őket, hanem fordulj balra és menj ki. A kapcsoló át a piros színű kristályt, aztán híd le a liftet. Egy óriási lebegő platformhoz jutsz, ami elindul veled. Közben szörnyek jelennek meg. Verd le őket, mert addig nem mozog a lift. Ha végeztél velük kapcsold be a liftet a közepén lévő kristállyal. Megérkezett, ha gondold használd ■ két Trinity-t. Ugorj le, majd be az ajtón. Megint csak egy lifthez érkeztél, ez majd felvisz egy szintet. Folytasd az utat az egyetlen lehetséges irányba, majd kapcsolj át a kristály kapcsolót, így újabb lifthezés vár rád. Egy olyan helyre érkeztél, ahol el kellene mozdítani két nagy követ. Az elsőt még egyszerű, a kapcsolót a művelethez az az egyik oldalon találsz. Ezután irány be ■ kisebb ajtón, majd végig a folyosón. Kijutottál a kristályhoz – ezzel érezheted le a másik tömböt -, de előtte még nyírd ki a szörnyeket. A kristály eltűnteti a tömböt, így feljebb tudsz menni. Ott fent megint egy kristályt találsz, ami átnyomva megint mozdul a tömb és megint tovább mehetsz. Nem fogjátok kiitalálni mi jön! Újabb kristály kapcsoló! Mintha a készítő kezdte volna kifogni az ötletekből, mert ez a végére már nagyon unalmas lett. Visszatérve azonban a lényegre, gyere le egy szintet (az előző kapcsolóhoz) és aladt találsz egy bejáratot. Szaladj át végig és ha belesz ■ terem-be, jön egy bejátszás. Riku és Malificent tervezgetnek, Riku közben kicsit megváltozott, valószínűleg egyesült az imént látott csuklyás alakokkal. Malificent megnyitotta ■ sötét világba a Keyhole-t, Riku pedig megkapja a sötét Keyblade-et. Sétáld egy kicsit előre és jón az összecsapás Malificenttel. Ez egy hosszú küzdelem lesz. A boszorka elkezd repkedni egy platformon és közben szörnyeket ereszt rád. Ezt platformot kell ütni, addig amíg le nem esik. Mikor ez megvan ugorj oda hozzá és üsd, ahogy csak tudod! Ezután újra felszáll, elereszt pár szörnyet és kezd elölről a folyamattal. Újdonság csak akkor jön, mikor már kicsit kevesebb ■ HP-já. Ilyenkor olyan kemény támadásokat csinál, ami leveszi a fel HP-dot, tehát azt mindig tartsd jó magasan! Egyébként inkább türelmesnek kell lenni ebben a harcban, mint erősen. A végén Donald megtanulja ■ Cheer ability-t és kapsz egy Ansem Reportat. Végre-valahára egy mentőhelyet is kap-tál, szükség lesz rá. Szaladj bele a sötét teleortba és mehetsz tovább – de előtte szereld fel az Ars Arculum ability-t, ez ugyanis egy támadás – jó, ha Etherrel rendelkezél. Jön egy jelenet, melyben Riku átváltoztatja a sötét szívet egy elég nagy sárkánnyá. No ez már egy keményebb küzdelem lesz! A legfontosabb, hogy folyamatosan tpegy! magadra Aerot. Ez ugyanis nagyszerű védelmet ad a támadásaival szemben. Innentől kezdve igazából nem nagyon tudok mit mondani, mert az MP és HP töltők mennyiségük mind a siker, no meg a fejlettségeden. Próbáld a kemény támadásokat kikerülni. Mivel csak ■ fejt tudod ütni, ezért nagyon kell vigyázni. Miután győzöl, menj ki a rózsaszínű teleortan (ments is!), készüli, mert jön az utolsó összecsapás! Keresd meg Rikuvál és küzdj meg vele! Kemény lesz! Ne használd varázslatot, mert nem sebz. Amikor megtámad, próbáld meg blokkolni, persze ehhez kell a Guard ability. A legjobb támadásidat vedd be és próbáld kikerülni ■ keményebb varázslatait. Ha ügyesen harcolsz és idáig eljutottál, akkor már nem okozhat gondot!

Veres Miki
veresmiki@576.hu

THE LORD OF THE RINGS: FELLOWSHIP OF THE RING VÉGIGJÁTSZÁS

„Három Gyűrű ragyogjon a tünde- királyok kezén,
Hét a nemes törpök jussa, kinek háza cifra kő,
Kilencet halandó ember ujján csillanjon a fény,
Egyet hordjon a Sötét Úr, szolganyáját terelő,
Mordor éjfélete földjén, sűrű árnyak mezején.
Egy Gyűrű mind fölött, Egy Gyűrű kegyetlen,
Egy a sötétbe zár, bilincs az Egyetlen,
Mordor éjfélete földjén, sűrű árnyak mezején.”

(SHIRE) MEJYE

(Bag Ends) Zsáklak falain belül vághatunk neki életünk legnagyobb kalandjának, kellemes furulyaszó kíséretében. Kalandnaplónkba máris két megoldandó feladat került bejegyzésre, miszerint: találjuk meg Zsáklak tulajdonlapját és kézbesítsük azt az új tulajdonosnak Tarisznaydi-Zsákos Labellának (Bywater) Morotvára. Lépjünk az ablakon beáradó napfénybe, majd nyomjuk be a jobb oldali irányítótárat és forduljunk szembe a napsugarakkal, mikor már eléggé feltöltődünk a látványtól, váltsunk vissza a nézetet és nyissuk fel a szobában található íróasztalt (X) és tegyük el az így megszerzett bejáratú ajtókulcsot. Botunkkal bontsuk meg az uralkodó összhangot és verjünk szét, amit csak lehet, mert így némi táplálékhoz juthatunk, ami a későbbiekben még a hasznunkra lesz. Az itt található ládát még nem tudjuk kinyitni, de ez egyelőre nem is fontos. A nappaliból menjünk át a hálóba, ahol a szekrényben egy álkulcskészetet találunk, minek segítségével kinyithatjuk (fekete gomb) a lezárt ládát. Az előszoba végében álló hatalmas ládába jól kapaszkodjunk bele (X) és húzzuk el, mert mögötte egy gomba rejtezik. Már csak a vendégszobába kell bekukkantani, ahol a láda előtt lévő dobozokat megmarkoljuk (X), majd ezeket odébb rakva máris hozzá férhetünk a ládában rejlő értékes papíroszhoz. A már megszerzett kulccsal nyissuk ki a bejáratú ajtót és lépjünk rá az útra.

Ezen a gyönyörű őszi napon látogassuk meg (Gamgee) Csavardi szomszédát a házuktól jobbra. (Sam) Samu otthonában törhetünk-zúhatunk, sőt még a szekrényekben és ládáknál is kutakodhatunk, minek eredményeként újabb gombákhoz és petárdákhoz juthatunk hozzá. Felhívom a figyelmet, hogy ezzel a magatartással igen komolyan lerontjuk a lelki tisztaságunk szintjét. Miután kifosztottuk barátunk és ültárunk otthonát induljunk el a folyóhoz, a két magas épület irányába. Az egyik ilyen magtárként funkcionáló épület tetejéről egy darázsészék csüng lefelé, amit – miután legyőztük a bátran küzdő méhecskét – négy kődobással megszabadíthatunk felesleges lépes mértéktől. Beszéljünk Hal-lel, aki a folyóparton „csirkézik” és arra kér minket, hogy hozzuk rendbe a kis ördögfiókát által öntöretett szélkakast. Mászunk fel az épület oldalánál támasztott létrán a tető peremére, ahol gazdagabbak lehetünk egy vekni kenyérrel, ám ha átugrunk a szemben levő ház tetejére, akkor egy újabb adag petárdát találunk. A tetőről vegyük célba a kövünkkel a szélkakast, majd egy pontos dobás után fogadjuk el a friss tojást, mint a jól végzett munka jutalmát. A földről szedjük fel a fémsegecset, ami a szélkakas javításakor hullott alá. Ugyanitt megcsapodhatjuk az almát a botunkkal, ami hálából minden csapás után egy almát ejt a fűre (max. 7db.). De mielőtt még továbbállnánk, nézzünk be a magtárba és vegyük magunkhoz a zsáknyi takarmányt. Ha utcákban a kupacokba rendezett ovart szétrúgjuk, szinte minden esetben egy gombához jutunk. (Hobbition) Hobbitalva határában áll Ted Sandyman vizimalom, ahol a következő küldetésünket kapjuk. A malom használhatatlanná vált az oly fontos fémsegecs elűnével. Mivel mi már azt előzőleg megtaláltuk, már csak annyi marad a feladatunk, hogy beszereljük a malom oldalában látható fogaskerekek közé, és a kart meghúzza, beengedjük a vizet. Meg is kapjuk érte Tedtől a jussunkat, egy gomba képeben. Nézzünk be Milohoz is, aki sertésenyészítő és nagy gondban van, mert malacai szét-szaladtak a kertben és ő képtelen egyedül visszatérlni mindet az ölbé. Mindenek előtt

töltsük fel a üres vályút a magtárban szerzett takarmánnyal, és egyesével gyűjtsük be a rőfiket, akik a kajának köszönhetően most békésen csajognak. Milo telke mellett áll egy fa, amire felfűszva petárdákat találunk és ugyanígy a már jól bevált módszerrel mézet is szerezhetünk. Ha már mindenki problémáját megoldottuk, akkor ideje, hogy átugorjunk Morotvára.

A Zöld sárkány fogadóban kezdjük, ahol Samu állítása szerint Pipin és Trufa vár minket, hogy együtt látogassunk el Zsízsi gazda földjére. Mi inkább keressük Rose társaságát, aki megbíz minket egy hordó felkutatásával és a pulit mögé görgetésével. A hordót a bejáratú ajtóval szemben állva, tőlünk jobbra találjuk néhány doboz mögött. A segítségért egy ezüst étkészletet üli a markunkat. Az ivó összes karakterével beszélgetünk, mert érdekes információkat közölnek a környékről és a mostanában előforduló ijesztő eseményekről. Miután ki-jöttünk a Zöld sárkányból, menjünk a tér szélén álló bódéhoz, ahol Angelica néhány kérdés után egy tojást ad nekünk. Nézzünk be Fatty házába, aki isteni pitétet sütné, ha meglennének a hozzávalók. Szerencsére csak tojásra és mézre van szüksége, ha mi megadjuk neki, amit szeretne, akkor hálából választhatunk, hogy vándorbotját vagy gyógyító csodaszerét visszzük magunkkal. Ha itt jobban szétmészünk, akkor felvehetünk egy rohadt almát és a már sokat emlegetett vészharang hiányzó nyelvét. Morotva határára, egy padon ül a Megye postása és erősen fájlalja öreg csontjait. Azt állítja, hogy a gyógynövényből főzött tea sokat segítene közséves testén (és talán a zöld hálgyogján is). Tehát elhagyva Morotva határát keressünk a vadonban négy gyógynövény csomót. Az első növényt a kis híd előtt balra letérve a sziklákon átkapaszkodva találjuk meg. A másodikat a híd alatt a figurától kapjuk, miután beszélgettünk vele. A harmadik jobbra a méhkapitáros fa mögötti részen található. A negyedik pedig a nagy kiszáradt fátörzs belsejében bújik meg. A gyalogút végén ismét találkozhatunk a két bajkeverővel, akik éppen Zsízsi gazda természetét készülnék megdézsmálni. Itt kigyakorlathatjuk a támadás és védekezés trükkjeit, a területet őrző kutyákon. Nem kell aggodni, ha elkannak minket, mert minden esetben szabadon ereszt a gazda. De ha ügyesek vagyunk, akkor akár négy gombával is gazdagodhatunk. A dézsma után induljunk vissza Morotvára, ahol az öreg már nagyon várja a gyógyító növényt, adjuk is oda neki mindet mihamarabb. Most irány a falu legnagyobb házában élő Lobelia, aki máris harangozással biz meg bennünket, amit a előzőekben elrakott harangnyelvvél simán meg is oldhatunk a falu fátérén álló vészharangnál. Ezek után már átadhatjuk Zsák-lak papírja-it az asszonyságnak. Most már csak annyi dolgunk marad, hogy az otthonunk nappalijában található ládából magunkhoz vegyük a Gyűrűt és a ház kulcsát és leadjuk Csavardi mesternek. Lobelia háza mellett folyópartrezen horgászni Milo, aki a felajánlott kukacos almáért cserében, ad néhány törp-grándót.

Hazaérve a még ki nem nyitott ládából elővéve az Egy Gyűrűt máris kezdetét vette a Gyűrű útja (Rivendell) Válgyszöglyaba. Kilepve az ajtón már esti fények fogadnak, ezért induljunk is rögtön a Csavardi házhoz. Sajnos a fekete lovakon vágatott Nagygulok előbb érkeznek, de Tata lapraesettségének köszönhetően nyerünk némi időt. Miután távoztak a lovak, beszéljünk az öreggel, aki elmondja nekünk, hogy Samu és a többiek Zsízsi gazda farmján várnak ránk. Adjuk át neki Zsák-lak kulcsát és óvatosan – a Fekete Lovasok kikerülve – induljunk a falu határa felé. Sajnos távoztunk mégsem meg annyira simán, mert a falu kapuja tönkrement és a javításához szükségünk lesz egy új zsánér. Szerencsére a szomszédos vizimalom padlóján épp hever egy, ezt felvéve, máris előlítottuk az akadályt utazásunk megkezdése előtt. Amint Morotvára érkezünk átéljük életünk első farkastámadását, ám így módunk

nyílik megismerkedni a méz harci felhasználásának előnyeivel. A támadás helyszínétől nem messze egy tömör sziklatömb áll, amit megközelítve a Gyűrű eszevesztett forgásba kezd. Ez két dolgot jelenthet, vagy Nagygulok vannak a közelben vagy egy bú-bájjal elrejtett kaput kell keresnünk. Ha felhúzzuk a Gyűrűt, hamar felfedezzük a szikla oldalába nyitott bejáratot. A barlangban hemzsegek a patkányok, de van itt néhány láda is, amikből kenyeret és petárdát zsákmányolhatunk – ha nagyon nem megy, akkor ne erőltessük ezt a részt. Elhagyva Morotvát a második hidacska után rögtön jobbra fordulva, a Gyűrű segítségével egy újabb mágius bejáratot találhatunk, ám a barlangban tett látogatás szintén fakultatív. Menjünk tovább a Zsízsi farm irányába, ahol a harmadik híd előtt egy Fekete Lovas állja el az utat. Az Egy Gyűrűt az ujjunkra húzva kövessük a folyó partvonalát, és észrevétlenül kerüljük ki az őrt. A Gyűrű viselésének idejét mindig próbáljuk a lehető legrövidebbre szabni. Ha szerencsésen megkeressük a megbeszelt helyre, akkor hamarosan négy főre bővül kis csapatunk, és már indulhatunk is az Öreg-erdő meghódítására.

(OLD FOREST) ÖREG-ERDŐ

Miután Zsízsi gazda szekerén elvitte kis csapatunkat a bakvári révig, és azon szerencsésen átkelünk, kénytelenek leszünk a veszélyesebb és titokzatosabb Öreg-erdőn átvészelni az utat választani. Az erdő rossz hírneke megfelelően már az elején igen nyomásgépes dolgok történnek velünk: barátaink eltűnnek a cseppet sem barátságos rengetegben, így egyedül kell a keresésükre indulnunk. Az erdő rosszindulatú fái valóban változtatják a helyüket, aminek eredményeként ösvényeket zárnak el és újakat nyitnak meg. Utunkat néha pók és erdei lidércek keresztezik, akik ellen jó harci stratégia, ha egy ideig csak védekezünk, és utána kontrázunk. Leghatékonyabban úgy tájékozódhatunk az erdő útvesztőjében, hogy amerre elhaladunk összetörjük az ütemlőn található színes gombokat és üregek fátörzsüket, így ha ép egyedeket látunk, tudjuk hogy arra még nem jártunk. Jó tudni, hogy a zöld gombok mérgezőek, ezért inkább követ dobjunk szét a szerencsétleneket, ám ha mégis megmérgezzük, erdő szerte találhatunk Alhelas leveleket, amik azonnal meggyógyítanak minden típusú mérgezést. De nem kell aggodni, ha túrelmesen és körültekintően haladunk, mindenkit sikerül majd megtalálni, sőt még Ted Sandymant (a vizimolnár) is kiszabadíthatjuk a pókok lábai közül, aki hálája jeléül egy kapcsolókat ajándékoz nekünk. Ahol mentési akcióra kerül sor, ott minden esetben találhatunk pókfészket, amit lehetőleg már az elején semmisítsünk meg, így végül el az utánpótlás lehetőségét, rusnya ellenfeleinktől. Előbb-utóbb megtaláljuk a kivezető utat is, amit egy nem működő vaskapu zár el. A nagy feketepók legyőzése után használjuk a kapcsolókat az ajtó melletti szerkezetbe illesztve és máris szabad az út az erdő további részei felé.

Megtörtént az, amitől utazóink a legjobban tartottak, hiába is próbálták elkerülni a rossz hírű területet, az Erdő mégis felülkerekedett és (Wilywindle) Fűztekeres gonosz-hírű völgyébe vezette őket. Természetesen bekövetkezett az elkerülhetetlen Pipin és Trufa a vénséges Fűzfa-apó szájában kötött ki. Hogy kiszabadíthassuk barátainkat, próbáljuk a földből kiállni és vagdalkozó gyökérvegeket botunkkal csapkodni, de tartózkodjunk Fűzfa-apó törzsének ültelgetésétől, mert rossz vége lesz. Ha végeztünk a gyökerekkel, a vén fa saját kezűleg próbál minket agyoncsapni, amit mi gyors mozgással elkerülhetünk, sőt most már jókorákat húzhatunk az öreg göcsörtös kezeire is. Kilátástalannak tűnő viadalunkat egy furcsa alak szaktája felé, kinek neve (Tom Bombadil) Bombadil Time. Az örökké vidám erdőjáró segítségével kiszabadulnak barátaink, és meghívást nyerünk Toma házába

is, ám mielőtt a kellemes kötelességünknek eleget tehetnénk, össze kell gyűjtenünk a környékről 12 szál lilimot. A Toma neje-nek szánt virágokat általában kisebb sziklák tetején vagy pókok által őrzött területeken találjuk meg, ám hármat a zuhatag mögött húzódo barlang mélyéről kell előkerítenünk. Miután átadtuk a kollekciót Bombadilnak, ő ígéretéhez híven, elvisz minket a házába. Legelőször a konyhába vezessen az utunk és rakjuk el azt a néhány kenyeret, amit ott találunk, majd ezután ismerkedjünk meg a ház úrnőjével (Goldberry) Aranymaggal. A kellemes vendégeskedés után nekivághatunk a farkasoktól hemzsegő dombvidékeknek, zsebünkben Bombadil Toma által papírra vetett dalocskával. Ahogy egyre feljebb kapaszkodunk a hírhedt sirbuckákat rejtő dombok oldalán, úgy találkozhatunk néhány buckamanóval is – akiket lassú mozgásuknak köszönhetően – egyszerűen kikerülhetünk. A dombtetőn kialakított táborunktól leereszkedve a Gyűrű egyre erősödő forgását figyelve megtalálhatjuk az első sirbuckát, majd a már ismert módon meg is kereshetjük a bejáratot. Itt néhány hasznos holmin kívül most nem találunk. A következő sirbucka az ésvény végén, a dombtetőn áll, ennek bejárata jól látható, csak rá kell csapnunk egyet a botunkkal és máris szabad az út befelé. Odabent mindenképp a ládát nyissuk ki először, mert így lecserélhetjük alkalmi fegyverünket egy törre, ami azért mégis más. A sirbólt hátsó részében megtaláljuk törbécst és eszméletlen társainkat egy buckamanó társaságában. Vigyázzunk az illetővel, mert kábító ivóvölsé elég komolyat sebez, legjobban a közel húzódnak hozzá, és pengékkel jól elkenjük a szőját. Ha sikerül négyezer-ötzser helybenhagyunk, akkor a már kimerült Frodó megjegyzi, hogy elkelné némi segítség és ez az a pillanat, amikor használhatjuk a Tomától kapott dalocskát. Az énekszó nyomán megérkezik Bombadil és immár másodjára, kihűz minket a csavából. Miután mindannyian szerencsésen a felszínre kerülünk, állandó megmen-tőnk szótosztja a zsákmányolt fegyvereket, és azt ajánlja, hogy (Bree) Briben, a (Prancing Pony) Pajkos pónihoz címzett fogadóban szálljunk meg. Hogy biztonságban kerüljünk Bakföldéről, Toma elkísér minket a határig, ahol a búcsú után a négy hobbit Bri-felé veszi az irányt.

(BREE) BREE

Miután elhagytuk a (Shire) Megye határát, Briben érkezésünk után a Pajkos póniban keressünk magunknak szállást. Mivel a recepciós pulit teljesen üres, nézzünk be a bárba, ahol a vendégekkel társalogva megtudjuk, hogy akik között néhány, aki nem igazán szíves a magunkfajta felszerzeteket. Ha a csevegést befejezve visszamegyünk a bejáratához, akkor találkozhathatunk a muris nevű Papsajt Ászokkal a fogadó tulajdonosával, akinek elővigyázatosságból (Underhill) Alagi néven mutatkoznak be. Mikor meg kaptuk a szobánk kulcsát, induljunk vissza a többiekért az ivóba. Az ajtón belépve egy nyájas alak elmondja nekünk, hogy szeretne csatlakozni kis csapatunkhoz, és egy darabig együtt utazna velünk kelet felé. Teljesen mindegy mit válaszolunk neki, mert mindig ugyan az a vége: csapdába esünk és meg kell szöknünk egy raktárból. Szerencsére nem túl bonyolult feladat, hiszen csak az öröket kell kikerülni. Amikor visszamészünk a fogadóba az ablakon át, senkinek nem tűnik fel a kis mutatóványunk, mivel a vendégek nagy többsége Pipinre figyel, aki enyhén kaptos állapotban történeteket mesél Bilbó születésnapjuliáról. Azonban az egyik vendég óvatosságra int mindnyájunkat, ezért Frodó – hogy elvegye a szót jó kedvű barátjától – az asztalra pattanva dalolni és táncolni kezd, ám figyelmességének köszönhetően a Gyűrű az ujjára csúszik, és hipp-hopp eltűnik a vendégsereg szeme láttára. Az említett vendég – aki, mint később kiderül, nem más, mint (Strider) Vándor, azaz Arathorn fia, Aragorn –, hogy még mentse a menthetőt, a szállásán elrejtí

a hobbitokat a kíváncsi szemek elől. A történet tovább bonyolódik, mikor kiderül, hogy a fogadásnál van egy ki nem kézbesített levél Gandalfól Frodoknak, amiben a varázsló arra kéri apró barátját, hogy ne halogassa az utazást őszig, hanem még a nyáron induljon el az Egy Gyűrűvel Völgyzugolyba. Mivel Trufa még mindig nem ért vissza északrai sétájáról, Vándor úgy dönt, hogy a veszélyes időkre való tekintettel maga indul a hobbit keresésére. A játék során először szereplőt cserélünk és most Aragorn irányíthatjuk Brí utcáin keresztül. Jóformán még ki sem lépünk az épületből, máris egy idős hobbit asszony kér meg minket, hogy tisztítsuk meg otthonát a patkányoktól. A feladat nem lesz nehéz és még Trufát is meg találjuk az egyik szobában. Az asszony megajándékoz minket egy ruhadarabbal, amit felhasználhatunk a tervünkhez, hogyha beszerezük a szükséges három tárgyat. A dinnyét, omiból a csali-bábuk feje lesz az utca végén találjuk, a lerabolt zldséges pultr aljában, a fahasábot, amikből majd végtagok lesznek a másik utca legvégén lévő árthelyen vehetjük magunkhoz és végül szalmáért az istállóba kell mennünk. A terv bevál, és az aprónép megúszta az északrai Nazgul támadást. Másnap reggel Aragorn vezetésével a csapat felkerekedik és a legnagyobb titokban elindul Amon Sul felé.

(WEATHERTOP) KÉZELTETŐ

Mikor megérkezünk az új helyszínre, Pipin furcsa fényre lesz figyelmes, mely az ősi őrtoronny tetején dereng. Elővigyázatosságból Aragorn – hátra hagyva a többieket – elindul, hogy megvizsgálja a környéket a rosszindulatú teremtmények hadától. Van is belőlük jó néhány. A kettábábúkat követek dalálnak ránk, míg a denévérek mérgeznek. Ha módunk nyílik távolról észrevenni egy szörnyet, ne habozzunk, vegyük célba ijjunkkal, és a legnagyobb sebést okozó tűzes vesszővel kínáljuk meg. Nem érdemes finomkodni, mert csak egyet lehetünk, utána ugyanis ránk támad. Érdemes a küzdelem, közben a támadógombot lenyomva tartani egy ideig és aztán szűnni, mert Vándor így igen nagyot tud sebezni. Próbáljuk legelőször a denévéreket lecsapni, mert sunyi módon hátra támadnak minket csata közben is. Utóközben felszedhetünk némi élelmet, nyílvesszőt, mérgezést gyógyító at-helass-levelet és zldsínű berry stone-t. Ha sikeresen felérünk Széltető csúcsára, akkor egy Hegyi-trollal kerülünk szembe, aki derékasán küzd ellenünk, ám ha még a zöld követ is felhasználjuk, sok esélye nem marad a győzelemre. Ezek után a torony tetején tábor verünk, de most sem telik nyugodtan az éjszaka, mert megérkeznek a Fekete Lovasok, akik hidegvérrel lemészárolnak apró barátainkat. Sajnos Frodót megsebzí az egyik lidérc egy Morgul törrel, ám még idejében érkezik Vándor, hogy megvédje a halálos csapástól a Gyűrű Hordozót. Aragornnal most az lesz a feladatunk, hogy megfékezzük a hobbitokra támadó Nazguloikat, és el is üldözzük őket a környékről. Lehetőleg mindig a kis társaság közelében hadakozzunk fákyáinkkal, mert ha egy lidérc rájuk támad, hamar végez valamelyikükkel. Ha sikeresen visszavertük a támadást, nem marad vesztegetni való időnk, azonnal el kell indulnunk a sebesült Frodóval Völgyzugolyba, ahol talán sikerül ellátnia az egyre gonoszabb sebet. Egy zöld csik jelzi Frodó helyzetét, ami az idő múlásával egyre arányba fogy, ezért próbáljunk a lehető leghatékonyabban küzdeni, és a pálya végére érni. Vesszőfutásunk végén Glorfindel, a tünde vár ránk, aki a gyors segítség érdekében felajánlja szélvészlabú paripáját, akinek a hátán Frodó a leghamarabb Völgyzugolyba érhet. A látványos Gázlón való átkelés után Frodó összeomlik, és a földre zuhan.

(RIVENELL) VÖLGYZUGOLY

Hála Elrond gyors és hatékony segítségé-

nek, Frodó komolyabb baj nélkül megúszta a kalandot. Látogatói között van Gandalf is, aki beszámol a rendfőnöke, Fehér Szarumán árulásáról és saját Vasudvard-beli szökéséről. Néhány napos lábadózás után részt vehetünk a Tanács ülésén, ahol az egyetlen napirendi pont, az Egy Gyűrű további sorsa. Elhangzanak érvek és ellenérvek az elpusztításával kapcsolatban, sőt Boromir részéről a Gyűrű fegyverként való használata is szóba kerül. Mégis az egyetlen megoldásnak a Nagy Gyűrű elpusztítása tűnik, a Végzet Hegyének tüzében, mely az ellenség földjén, Mordorban fekszik. Ezen feladatra, elsőként Frodó jelentkezik, aki mellé csatlakozik Gandalf, a mágus, Aragorn, a kőszó, Gimli, a törp, Legolas, a tünde, Boromir, a harcos és természetesen a három hobbit. Elrond áldásával létrejön a Gyűrű Szövetsége. Frodóval keressük meg az öreg Bilbót, aki nekünk ajánlalkozza a mágikus fegyvert a (Sting) Fullánkot és a Mithrilből készült pán-célingjét. A szobában körülnézve találunk egy ládát, amiből egy varázskönyvet vehetünk elő, ezt adjuk át Gandalfnak, aki majd egy újabb varázslatot tanulhat meg belőle. Ha már mindannyian készen állunk a nagy útra, vágjunk neki a Caradhras szirtjeinek.

MORIA

Sajnos az áruló Szarumán megsejtette tervünket, ezért mágiával hatalmas hóvirort kavart, ami járhatatlanná tette a Kódhegységen átvető Vörös-foki Hágó útját. Kerülőútként felmerült a rohani kapu használatának lehetősége, ami túl közel húzódik az immár ellenséges Vasudvardhoz, a másik alternatíva, leereszkedni a hegy gyomrába és Moria félelmetes tárnáin át, eljutni Lorienbe. Frodó döntése nyomán a csapat elindult Balin, a törp király birodalma felé.

Ezen a ponton Gandalfot személyesíthetjük meg, aki az egyik legkellemesebb karakter, mert egyaránt jól bírja kardjával és varázstudományával. Először is kutasuk fel a bányakapuihoz vezető ösvényt. Menjünk fel egészen a feketén hullámzó tőig, aminek a tőlső partján fellelji Moria kapuja. Ha legyőztük az itt tanyázó farkasokat, közelítsük meg a sziklából ősszerakott falat, amit egy jó irányított kardcsapással meggyengíthetünk. Miután a fal instabillá vált, már csak egy Staff Slam nevezetű spell hiányzik neki, amit ha eldurantunk; a kövek lezuhannak a lentebb fekvő járhatatlan ösvényre, amin így kiöltik a hatalmas lyukakat. Siessünk vissza az immár használhatóvá vált lenti útra, ami egyenesen Moria kapujához visz minket. Újra együtt a csapat, csak a kapukat nyitó varázsigé hiányzik. Miközben gondolkodunk a megoldáson, újabb ellenfél emelkedik ki a sötét tő vizéből. Serényen kezdjük csapkodni a ránk támadó vízi-szörny csőpjait, és közben ügyeljünk a mágulunk szintén a bestiát iga- legolasra, mert ha rosszkar lépünk be elé, akkor a hátunkba kapjuk a bestiának szánt nyílvesszőt, ami nagyon nem jó nekünk. Ha már elégszer süjtöttünk le rá, akkor előbukkan a vízből a rém többi része is, ilyenkor a megsemmisítő üvölését kerülgetve tűzlabdával bombázzhatjuk a fejét. Néhány találat után támadónk visszavonul egy rövid ideig, majd újra lecsap. Ezt a rövid szünetet kihasználva Gandalfal siessünk a kapu elé, és próbáljuk kinyitni (X), ekkor feltűnik négy lehetséges kódzó, melyek közül a "mellon" a helyes (B-gomb). Így bejutva a bányába jó néhány goblinnal és orkkal találkozhatunk. Kihazdud most sötétjézt továbbra is Gandalfal kell felderítenünk, ami nem is olyan könnyű feladat. Tulajdonképpen a bányában egyszerű a tájékozódás éppen ezért keptelenség benne eltévedni. Elakadni inkább csak a fejtörők miatt lehet. Az első ilyen pályarésznel, egy kár alakú függőfolyásóra érkezve, egy kar meghúzásával megnyithatjuk a padlózat egy részét, amin egy oszlopdarabot átgörgetve máris az alatta lévő szintre jutattuk azt. Mi magunk egy másik teremben található lifttel utazhatunk egy szintet lefelé,

ahol a már előzőleg felakított követ, egy padlóba süllyesztett kapcsolóra tolva kinyithatjuk az eddig lezárt terem ajtaját. Egy másik helyen két olyan híd is az utunkba akad, amin nem tudunk átkelni. Mindkét esetben a túldalalon csillogó kapcsolót kell telibe tráfálnunk egy tűzgolyóval. A harmadik és egyben a legkeményebb fejtörő az úgynevezett 21. teremben vár ránk, ahol különös kristályokkal ellátott oszlopok állnak. Ezen kristályok egy része állandóan látható és karok segítségével forgatható, míg a másik részüket csak a padlóba rejtett kapcsolók állandó lenyomására emelkednek ki az oszlopokból. Az első és leglényegesebb momentum, hogy az egyetlen fénylő kristályt – ami az egyik oldalban látható –, egy szépen megformázott tűzlabdával telibe verjünk. Összintén szólva, én itt legalább két órát töltöttem, mert nem céloztam pontosan, így máshol kezdtem keresni a probléma kulcsát. Természetesen eljutunk Balin sírjához, ahol az orkok és goblinok mellett egy Barlangi-troll is ránk támad, ám nem jelenthet gondot az egyenlősen küzdelem, ha néhány Beam Light varázslatot küldünk a behemót teremtményre. Az eset után nem sokkal, újfent Aragorn felett vehetjük át az irányítást, aki most is egy királyhoz méltón veszi fel a harcot az ellenséggel szemben. Vándor kísérése is akad egy egyszerű logikai rész, mégpedig a csille futtatással kapcsolatosan. Az első két szakasz elején egyszerűen csak rácsapunk a fekező oszlopokra, és uzszi egy csille már szalad is lefele a sínen. A második szakaszban, sajnos felútan elakad a kocsi, mert egy aláhulló gerenda a kerekei alá szorul. Ha utunk során ismét feltűnik a megrekedt csille, akkor egy pontos lövéssel könnyűszerrel eltávolíthatjuk az akadályozó fatesetet. Ezután a járművet egy szabályosan felszerelt és táblával ellátott fekező rendszer állítja meg, amit egyelőre ne löjünk szét, mert a sínpálya lenti szakaszán található váltót még nem állítottuk át. Ha már a váltó is a rendes irányban áll, akkor az újra száguldó csillék leléve a pályáról egy eddig zárt kapunk csapódik, ami természetesen ripityára törik és mi már kulcs nélkül is átjuthatunk rajta. A tárnák maradékát régen látott barátainkkal Frodóval járhatjuk be. A kis hobbittal a kettes számú csarnokot kell felderítenünk, ahonnan, ha jól figyelünk hamar további is juthatunk. Az indulási pontról kijutva, velünk szemben egy erkélyesrűség látható, amire ha felkapaszkodunk néhány ork legyőzése – és némi jutalom falat felszedése után, egy oszlop darabot pillanthatunk meg az erkély peremén. Ezt tásszunk le és miután mi is lemászunk, toljuk a padlón található kapcsolóplatformra. Ha ezt megtettük, akkor a csarnok túl végén kinyílik egy ajtó, ahova nekünk is el kell jutnunk. Egy oszlop mellett megbúvó kapcsolókat meghúva az igen egyéni tervezésű híd lenyílik és mi át slisszolhatunk a természetközéps harmadára. Itt küzdjünk, veredekjünk, és nagyon figyeljünk, mert az egyik közeli oszlop oldalába egyfajta létra van véve, és nekünk ezt kell megtalálnunk. Ha már megtaláltuk, akkor használjuk is, ha használjuk, akkor a túldalalon kell lennünk, ahol egy jól megteremtelt ork vár ránk nagy fegyverrel. Miután túl vagyunk a nehézen a Gyűrű ismét titkos pályát jelez a közelben, amit érdemes felkeresni, mert ellenségek nincsenek viszont bonusz tárgyak vannak. A runa-kulcs használatával kinyitott ajtón átkelve Gandalf egyszerű finálét játszhathat végig Durin hidjának lábánál. Ne kíméljük a vénséges Barlogot és mutassuk meg neki, mit tud egy Szürke, használjuk a legerősebb varázslatot, a spóralunk a Miruvoros flakókkal ügysem lesz rá többé szükségünk. Természetesen ezúttal sem lesz happy end és most is minden bajtárs és barát megsiratja az elhunyt varázslót, mert senki nem sejt, hogy valami történeti adalék a melyben a nagy homályban. De Moria falai hosszan visszhangoznak még a magus utolsó szavai "Fussatok, boldogok!", így hát a szövetség megmaradt tagjai megtört szívvel, de elindulnak Lorien aranyerdejébe.

(LOTHLORIEN) LORIEN

A csapat a Fák-népe földjének határára járva, Haladír személyében, tünde vezetői kap maga mellé, aki úrmője kívánságára a birodalom szívébe vezeti őket. Természetesen újra fellángol a törp-tünde ellentét, mikor elővigyázatosságból Gimli szemét be akarják kötni. Hogy feloldják a feszültséget, az útítársak vállálják, hogy ők is bekötött szemmel vágnak neki az útnak. Lorien uralkodója, Celeborn Ur és Galadriel Úrnő szeretettel fogadják az utazókat, és szomorú szívvel hallgatják végig Moriában történt tragédia részleteit. Miután a tünde-nép gyönyörű dallamokkal elsratta Mithrandirt, Frodó és Samu kivételével a társaság a hosszú nap után nyugovóra tér. A két hobbit Galadriel társaságában egy csodálatos kúthoz megy, ahol a víz tükrebe pillantva varázslatos dolgokat látni. Frodó egyszerre látja a múltat, a jelent és a jövőt, ám amit lát az nem a feltétlen valóság, de nem úgy a tűzben forgó szem, Szaoron tekintete, akinek valóságos háborzongató. Másnap a Gyűrű-hordozó és kísérete megköszönve a segítséget és az ajándékokat, búcsút int a tündéknek, Galadrielnek és a csodálatos Lothlorien-nek. Az Úrnőtől kapott könnyű és kecses tündecsónakokba szállva elindulnak a nagy folyón lefelé egészen a Rauros vizeségig.

ANDUIN

Az Anduin hajóin megtett csónaktúra véget ért, miután a folyó árpresléte magát a Argonath kapuján és elérte a Rauros-t. Itt Aragornnal kezdetünk a kalandba, akivel a folyó partján táborot vert orkokat kell elpoholnunk. Most is ügyeljünk a sziklafalba vajt kijáratokra, és lehetőleg hamar omlasszuk is be azokat. A végjátékra felkészülve spóroljunk a zöld kövekkel és a tünde nyílvesszőkkel, amik bizony ritka kincsek. Próbáljunk védekezésből támadni, életerőnk pótlására minél kevesebb Lembast kelljen elfogyasztani, mert nagy szükségünk lehet még rájuk később. Az egyik halott ork elejt egy kapcsoló-rudat, amit vegyünk fel, mert a pálya végén lévő kapunál hasznunkra lesz. Ezek után még mindig a folyó partján járva találkozunk Golammal és néhány megteremtett orkkal, akiket legyőzve máris továbbjuthatunk. A következő karakter Frodó, akivel szintén a vízparton kezdünk. Próbáljunk meg a nyílvesszők elől elrejtőzve feljutni a part mellett húzóda hegygerincre, ahol Boromir küzd hősiessén. A szintek között bolygunk láthatunk egy repülő Nazgult, amint néhány kör megtétele után elragadja Samut. Jobb terv híján menjünk fel egészen a csúcsra, ahol felgyorsulnak az események. Samu szerencsésen kiszabadul elrablójá karmából, és a lidérc immár a Vándorra támad. Mi már újra Aragorn irányítjuk, amikor a teremtmény, gazdájával a hátán, a nyomunkba ered. Mivel a kijelölt területet elhagyni nem tudjuk és menteni lehet, fussunk el a sárkány elől, és közben próbáljuk beomlasztani az ork fészkek kijárait. Szedjük össze a fennsíkon található összes tárgyat, és futás közben nyilazzuk le az orkokat. Ha már mindannyian halottak, foglalozzunk fel ellenséggel. Most lesz haszna annak, ha megspóroltunk néhány tünde nyílvesszőt, ami az egyetlen hatásos távolági fegyver a szörny ellen. Mikor az összes nyilat kilőtük, akkor jöhet a zöld kövel megbolondított kardesapások sorozata, ami nem könnyű feladat, mert közel kell kerülni a tűzokádó szájhöz. Ha előzőleg elegendő nyílvesszőt lőtünk a sárkányba, akkor elég lesz néhány jól irányzott suhintás és a Fekete "lovast" lekényszerítettük hátasa nyergéből. Imárr szemlél szemben állunk az egyik Nazgullal, akinek dermesztő kiáltása borzasztóan nagyot sebez, ezért próbáljunk körbe-körbe mozogni, és közben foggyasszuk a nagyon egészséges Lembast. Ha most jól vivünk a fekete krampusz futamodok, és mi elmondhatjuk, hogy végjátéztottuk a prágit.Ennyi és nem több.

THORNTAIL HOLLOW: Mielőtt azonban a Templomba beindulhatnánk, újabb problémával szembesülünk, a Hegyeskarmúak előttlátói a völgyben található jelzőfények először tehát ezt kell megoldandó. Először is Fire Weed kell kelleni szerezni, amit szerszencsere árul a völgyben is találhatunk: Fire Weed fánál. Űjtessd meg a fát, hogy leessenek majd vedrét szét őket, és ha már nem lánghozak, szedj össze három belőlük. A három meggyújtandó fáklyát is itt találod a völgyben. Az egyik a Cape Claw fele nyíló útjárási közepén van (az útjáról fejjebb a platformon, a zárral lehet kinyitni). A második a Warstone-nál szembe egy kis magaslapon, a harmadik pedig a központi völgyben szintén egy emelvényen. Miután a helyükre tetted a szaraz fát, még meg is kell gyújtandó Tricky-vel a tüzetek. Cserébe az egyik Tűskésárkúttal megkapod a Moon Mountain Pass kulcsát. A vulkánlemlő utolsó egyezzen az a köztes helyszínen keresztül vezet az út. A

MEGJELENT!

DVD ST EXTRA

Havonta 110 000 példányban megjelenő ingyenes DVD-magazin



NOVEMBERI EXTRÁK

Ismerkedj meg a legújabb lemezekkel!

> házi (vélcs) mirtik:

A krónák tódolása, Pókember,
Amelia sandólatos álete, Jégkorszak

> mégis újdonságok:

Hátember, Volami Amerika, A tanú, Caseró

> és más ingyenesek:

Macska-faj, Amadeus, Erőse,
Residence, Rosemary gyermeke, Gépírtó SZ
S.1 magyar szövegek + magyar felirat

> valamint ezek DVD-k:

Queen, George Michael, Bon, Disturbed



Keressd országszerte a lelőhelyeken

Immerző térképek / DVD-buttombok, műszaki kézikönyvek...

Info: dvd@pestiest.hu

FREE

the LORD OF THE RINGS™

THE FELLOWSHIP OF THE RING™



KÉSZÜLT J.R.R. TOLKIEN EREDETI REGÉNYEINEK
TELJES SZÖVEGE ALAPJÁN

automex
MULTIMEDIA

Automex Kft. 1077 Budapest,
Mészáros u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu



PlayStation 2



PC CD-ROM



*The Fellowship of the Ring interactive game © 2002 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. Based on the book "The Fellowship of the Ring" by J.R.R. Tolkien. The Tolkien Enterprises logo, together with "The Lord of the Rings," "The Fellowship of the Ring," and the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to Vivendi Universal Games, Inc. Black Label Games and the Black Label Games Logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. in the U.S. and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, G and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.





colin mcrae rally

VERSENYEZ A LEGJOBBAKKAL!

Colin McRae

Magyarországon forgalmazza:

automex
MULTIMÉDIA

Keressz a nagyáruházakban és viszonteladóknál
vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további
szoftverek között is válogathatsz!
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21.,
Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

PlayStation.2 XBOX

© 2002 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). Minden jog fenntartva. A Codemasters logó a Codemasters bejegyzett védjegyei és tulajdona. A colin mcrae rally 3.0 és a GENIUS AT PLAY a Codemasters védjegyei. Colin McRae és a Colin McRae aláírás Colin McRae bejegyzett védjegyei. Minden jog fenntartva.

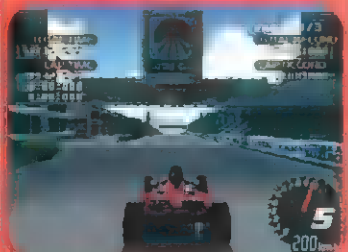
PLAYSTATION 2 LELTÁR

HAYABUSHA TIME ATTACK

És íme, e havi leltár (vagy inkább "elretent-
tő") rovatunk első (állat) példánya. A terem-
mény csendben megbújik ketrece sarkában, és
azon morfondírozgat, mit is keres ezen a toni-
nensen, mert valódi hazája Japán. Ott megbe-
csülük a Suzuki rajongók, kézbe veszik, kibont-
ják a csomagolásból és dobják is a gépbe le-
gott, bár szegény PS2 nem önszántából nyitja
ki a lemeztányárt neki, az is biztos. Kérem szé-
pen, a játék egyetlen célja az, hogy a 2 (két)
pályán elért köridőinket felrójuk a www.suzuki.co.jp weboldalra, ahol így amolyan virtuális
hálózati versenyben lesz részünk a többi dudu-
val. Emellett csupán egy kétféle üzemmód áll
a rendelkezésünkre és annyi. Ez még tán
lenne akkora baj, csak hogy amikor elő-
ször meglátom a "grafikát", majdnem kijött
belőlem - felül - előtte bezabalt sok finom
csakis nápolyi (répával). Szóval kiválasztottam
egyetlen kiválasztható versenyaútot, majd
fél perces töltőgátás elem től a megtestesült
borzalom. A játék ugyanis a felbontást és a pi-
xelek elmosását kivéve kb. az Amigás Wroom



színvonalán tetszeleg. Szerintem ezt a valamit
én is össze tudnám dobni kb. kemény egy hó-
nap munkával. Most direkt megszámláltam, a
pályán összesen 10 féle objektum szerepel:
aszfalt, koci, fű-textúra, fa, hirdetőtábla, kerí-
tés, megfigyelőtorony, daru és a depó, vele
szemben üres lelátókkal. A koci és a környe-
zet kidolgozása szálamra méltó, ütközéskor
semmi törés, viszont látni, ahogy UFO-szerű
pilóta váltja a sebességet (hurról). Na nézzük
a másik pályát. Ugyanaz, csak más a vonalve-
zetése. Ennyi, kész. Most vagy lehet nyerni va-
lamit a suzukisoknál a jó köridővel, és kizáró-
lag erre a célra készült a game, vagy pedig én
vagyok lamer, és nem láttam át a japán hie-
roglifiktól a lényegét a dolognak. A FSHTA
messziről elkerültem, ha csak nem akarja val-
ki legyőzni Kihomiro Sanakota hihetetlen pá-
lyarekordjait a weboldalon.



1 pont

EVEN GÖRAN ERIKSSON'S WORLD CHALLENGE

Faciit! Sven bácsi nagyon nagy öröme, gon-
doló én, és ugrok is bele a menübe a kissé
rövid intro után. Friendly, Competitions, Practi-
ce, stb. Wow, Edit Teams! Igen, igen, a Hun-
gary, 23 játékost lehet önévezgetni mindenféle
humoros névvel. De ezt később, mert türelmet-
lenül vágyakozom egy kis labdarúgósásra,
ezért beugrok egy baráti meccsre az Albánok-
kal. Még egy kis állítgatás a taktikáról, egy a
csapatok színéről és irány a gye. Loading,
plizvéjt, jajj de izgulok! És igen! Végre megie-
lent a kissé egyszerű (khmm) játéktér a kivá-
lasztott csapatokkal. A 3D0 most megmutatja
nekünk, hogy véprófi, mivel a játékosom nem
reagál semmit az analóg karok tekergetésére.
Persze, hisz nem is ég a kontroller analóg
üzemmód lámpája, amit visszakapcsolok. Most
már ég, de semmi, aztán sikerült a digitális
iránygombokkal végre futtatnom a palit. Sze-
met gyönyörködöttem a összesen 4 féle
mozgás, amit a játékosok tudnak, és akkor
még nem is beszéltem a foci grafikai kidolgo-
zottságáról! Minden dicséretet a project ma-



nageré, akinek végre eleget lett abból, hogy
más focikban annyi összevissza emberi arc
van, amik csak összezavarják szegény gamert,
aki így nem tud a foci koncentrálni. A megol-
dást sokat töprengtet, és végül a nagyszerű
ötlete támadt, hogy az ő focijátában bizony
mindenki lók egyforma lesz, kivéve a mezen
látható számozást! Ugyanígy segítette a tényleg
zavaró háttérrel is, mivel a közönség teljes
mozdulatlanságban ül a helyén, és csak ritka
esetekben venni észre, hogy valójában papírra
festett figurákból áll a egész tömeg. A hangot
valószínűleg megafonok szolgáltatják, hogy a
focisták veszítsek el a kedvüket megfelelő
biztatás híján. Viszont mivel engem nem bízta
senki, így a kedvem el a veszett de nagyon.
Amíg meg nem találom, gyorsan kiszedem
a gépből a korongot, felesleges ilyenlenné amori-
zálni a drága elektronikát.



2 pont



LONDON RACER II

Rules: none. Ezt az intro elején írja ki a játé-
k, majd bemutatásra kerülnek a szabályok
nélkül száguldozó versenyzők is. Sajnos a vi-
deojáték készítésben sincsenek szabályok,
pedig valamivel meg kellene gátolni végre az
eredetileg PS1-re készült stufok kiadását a
kettes gépre. Nagyon örülnék neki, ha az
ilyen végtelmeket mondjuk ingyen adnák a
gyorsított menükhöz vagy ilyesmi, mert
kereskedelmi forgalomba kerülve csak jól fel-
bosszantják az embert. Itt van ez az izé is,
ez a londonracert, ami fogalmam sincs ki-
nek készült a miért. Az ilyen játékok teljesen
úgy néznek ki, mintha valaki unalomból kő-
dalgotna otthon, nem pedig a világ legsikere-
sebb konzoljára fejlesztett videojátékról lenne
szó. A LR2 valamiféle Need for Speed mintára
készülhetett, mert feltűnik benne a rendő-
ség is, kik elhivatottan próbálják megakadályo-
zni a forgalmat veszélyeztető sofőröket tet-
tük végrehajtásában. Sőt, kétféle módon
is van Cop vs Racer üzemmód. Természe-
sen a 300 poligonból felépített autóknak kü-
lönféle karakterisztikák vannak (összesen öt



tulajdonság), és mindegyikhez külön sofőr is
tartozik. Mindenki lehet birkapásztor, gaz-
dag befektető (ittthon vállalkozónak hívják),
taxisofőr vagy akár csinos hölgy is. Verseny
előtt ki/be lehet kapcsolni a sűrűséget és a
rendőri jelenlétet is, és go a kiválasztott
pályán. Hát, a sűrűségről annyit, hogy egy pi-
ros jelzőcsík növekedésén kívül abszolút sem-
mi látható jele nincs, és csak a motorlór kezd
el lángolni, ha elértük a sáv háromnegyedét.
Hiába megyünk neki házfalnak, akárminek,
vagy borulunk párat, a autó szívócsna egybe
marad. Az járművek viselkedése körülbelül 4
változóra hagyatkozva generálódik a pro-
gramkódban, és ez miatt könnyedén felborítha-
tunk egy piros emeletes buszt is (éljen a reali-
tás!). És majd el felejtettem, vezetés közben
mint teljesen egyedül átlétem, egy rádióállomás
adását hallgathatjuk...



3 pont



USA RACER

Jól látjátok, nem csak a cím hasonló (de
miért nem 2?), hanem a játék is, csupán más
az intro és más a helyszín. Sőt, fokozva a ha-
sonlóságot még a autók és sofőrök is ugyana-
zok, csak más néven és apróbb külalakbeli vá-
ltoztatásokkal. Itt nem birkapásztor van hanem
farmer, és a gazdag befektető helyett pedig
alajbáró. Ezek alapján nem is vártam, hogy a
grafika jobb lesz a London Racer unalmas,
egyhangú és primitíven kivitelezett verseny
helyszíneinél, és ebben is csalódtam. Bár a
Yosemitei erdős pálya jobban nézett ki vala-
mivel, mint a londoniak, sőt a hangulat fokozá-
saképpen még kövek is gördültek hirtelenjében
az útra (elnyomott ásitás), de nem túlzok azzal,
hogy a Need for Speed 3 és 4 sebb volt PS1-
en! A köveken kívül nem találtam semmi érde-
kesebb, ez egy városi pályát is kipróbáltam,
hátja legalább gyalogost lehet gázolni a moka
kedvéért. A megemlíthető dolgok: szökőkút,
magvasút, gáz kiáramlás a csatornából, őri-
áskerek a távolban és egy nonfiguratív szobor.
A játék változott, menni, felszedni a gyors-
ító nitrt, a zöld javító kulcsokat és kerülgetni



a gyér forgalmat. Közben felborultam egy nyi-
tot sportkocsival, de az első ablak kerete meg-
tartotta egészet, sőt a üveg is a helyén ma-
radt. De akkor miért van sérülés? Vajon kinek
okoz örömet, ha egy jellegtelenül szürke a
konceptuálisan unalmas játékkal játszik? Ját-
szik ezzel egyáltalán valaki, vagy túl sok volt a
nyers lemez a gyárban, és gyorsan nyomtak
rájuk valamit? De ki vagyok én és mit keresek
ebben a kérdésben? Vagy csak álmodom ezt a vi-
lágot, esetleg én magam vagyok az álom? Túl
sok a kérdés, de a játékról már nem tudok mit
írni, inkább vacsizok mert jön az éjféli, és ha-
marosan elkezd csicseregni a modemem. Las-
san be lehet vezetni a negatív értékelőt, amivel
a London ill. USA Racerhez hasonlatos játékok
valós pontszámát definiálni lehet. Hogy akkor
miért 3 pont? Mert GvM azt mondta, hogy ne
adjak 1 pontot mindenre, ami nem tetszik...



3 pont



NGT NEXT GENERATION TENNIS

Mivel három azonos labdajáték is helyet kapott az aktuális leltárban, ez a teniszörülteknek bizonyosan a kedvére való lesz. A következő generációnak szóló tenisz egy francia alkotás, de nem az EA Sports logóját viseli. Míg ezt a kis bevezetőt írtam, a játék el is kezdett demózni, amit árgus szemekkel figyelve rögvést feltűnt az emberek egész jól lemodellezett animációja. Élethűen futnak, ütnék tenyereset és focát, mennek előre támadni vagy hátrálnak a védekező játékhöz, piszkálgatják ütőik hálóját ■ közelképeken és látványosan bosszankodnak vagy örülnek egy-egy pont után. Az egyetlen kis hiba az, hogy túl hamar megállnak mozgás közben, mintha nem lenne tehetetlenségük. Ez picit merevvé teszi ■ mozdulatok befejezését, de tényleg nincs ezen kívül komolyabb mozgás hiba. A látvány finomságát növeli az, hogy a labda húz maga után egyfajta motion blur vonalat, illetve az ütők lendítésénél is valami többfázisú technikát alkalmaztak. Ezzel ■ gyors mozgások ■ lettek darabosak, bár az is biztos, hogy jobban is meg lehetett volna oldani

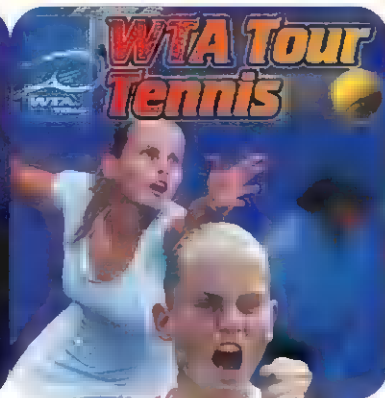


ezt. A grafikánál sajnos nem tudok mit dicsérni. A látványban az egyszerűség dominál, és szerintem a Dreamcastos Virtua Tennis jobban néz ki. Itt a közönség is lapos, animálatlan papíralak, és a pályán is csak a kötelező dolgok vannak jelen. A játszhatóság kipróbálásánál hat versenymód közül válogathattam, amik közül a Career alatt saját játékos létrehozása és indítása is lehetséges. Nos, a játék betanulása ■ meglepően könnyűnek bizonyult, a kezdeti szerencsétlenkedésemet követően más ■ negyedik gémbe ellensúlyozni tudtam ■ ellenfél labdajátékát. Szóval egy amolyan langyos és íztelen teniszt kaptunk, tipikusan leltárba való, mert pénzért azért nem adnék ki érte. Ja igen, zárt stadionban ■ megvilágítás miatt mindennek és mindenkinek szépen négy árnyéka van ahogy az kell, kivéve ■ labdát, ami azért valahol amatőrség szerintem.



3.5

pont



WTA TOUR TENNIS

Ó, egy Konami játék! Ez már talán érdekesebb lesz, bár csupán három versenymód áll ■ T. játékos rendelkezésére. Akkor hát nézzünk egy Exhibitiont gyorsan. Egyes vagy páros meccs választható természetesen, de most nincs kedvem tömegnyomorhoz ■ pályán. Egy, három vagy öt gém, illetve match-es versenyt is játszhatunk kedvünk szerint, és a választható játékosok között megtalálható Szeles Mónika is (már akit ez lázba hoz). A hetero lányoknak rossz hír, hogy itt biza fiú nincs, tekintettel ■ címbe szereplő W betű Woman mivoltára. Na jó, kiválasztom Mónikát, hogy ha már szerepeltetik Konamiék, és indulhat a csajok küzdelme (iszapbirkózás szimulátor mikor lesz?). Jajj, a most megjelenő polygon figurák nem igazán hasonlítanak ■ előbb látott képekhez, ezért lecsilapítottam felhevült várakozásaimat. Tíz stadion között lehet válogatni helyszíneként amúgy, Ausztráliától Brazíliáig. A megjelenő látkép egy ■ egyben olyan,

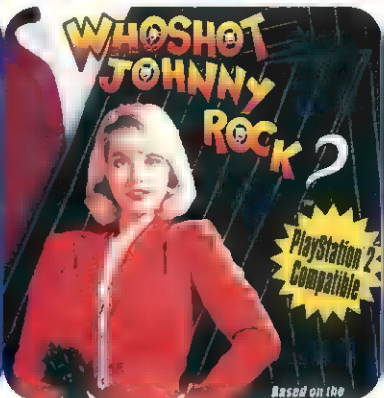


mint az előbbi játékokban, azzal ■ kivétellel, hogy ■ közönség első 10 sora felmutat valami minimális animot, gondolom tapsolás akart lenni. Az első játékbeli különbség azonban az volt, hogy ■ szerválás művelete nem automatikus, hanem nekünk kell ügyes időzítéssel eltalálni a feldobott labdát! Azért valami segédlet jól ■ volna, mert ■ tudom, mikor ütök nagyot vagy kicsit. A következő hiba pedig az, hogy a lány nem áll meg ha túl akarom vezetni a szervát indító területen, hanem egy helyben sétál! Ááá! Ugyanez igaz hátrafele is, és rohognom kellett, mert a látvány Michale Jackson moonwalk mozgását juttatta ■ eszembe. Előre vagy hátranyomva a joyt viszont pattogtatni lehet a labdát a földön – ugye, milyen egyszerű? A játék sajnos valamivel rosszabb mint az NGT, ■ lányok úgy futnak, mint Barbie, a lendület megtörik az ütéseknel, amiknek ráadásul olyan a hangja, mint amikor valaki egy üres műanyag palackot ütget valami bottal. Szegény lányokkal mindig kiszűrnak, ez nem volt szép, Konami!



2.5

pont



WHO SHOT JOHNNY ROCK?

A játék DVD videó jelzést kapott ■ PS2 Browser menüben és ez a nagyközönség számára ■ nyilvánvalóvá teszi, hogy egy újabb interaktív film született meg. Ez sajnos azt jelenti, hogy a ■ egyetlen erőnye a teljesen élethű grafika, full anti aliasing-al, és annyi polygon felhasználásával, amennyit már meg ■ lehet számolni. Az első ilyen típusú játék még ■ Mad Dog McCree volt a PC CD-ROM hajnalán (meglepve találtam rá itt is ■ Previews menüpont alatt). De itt megtekinthető ■ kívül a Dragon's Lair két része és ■ Space Ace is többek között (13 játék összesen). Aki még nem látott ilyen DVD jószágot, annak elmondom, hogy a dolgunk annyi lesz csupán, hogy megfelelő időben ■ megfelelő helyre vigyük ■ célkeresztet (nem analóg, pár előre definiált pont és kész), ■ nyomjuk meg ■ tűzgombot megtestesítő X-et. Szóval ezt ■ játékot nem programozták, hanem megrendezték és eljátszották "színészekkel", akiknél még ■ magyar reklámok ki tudja honnan előrángatott statisztái is jobban szerepelnek egyes helyzetekben. Na ■ mindegyik, a főszereplő szöke

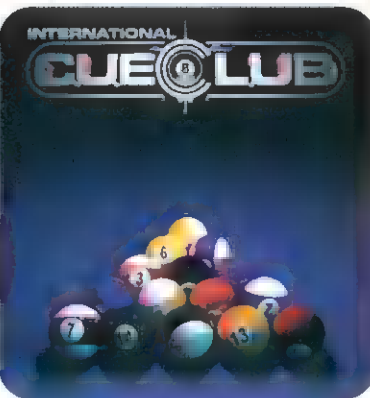


néni például kellemes megjelenés, és most csak sajnálni tudom, hogy az XXX-es filmipar még ■ gyárt le ilyen interaktív felvilágosító filmeket a kedves tanulni vágyó gyerekeknek. Mivel ■ DVD-ből fakadóan ■ több hangsváv meglepte adott, ezért ■ készítők ■ default angol mellett még egy francia, olasz és japán szinkront is felraktak. A japán nagyon érdekes volt, már ez miatt is megérte megnézni, komolyan! Na, de a játékról is pár szót... Két nehézségi fok áll rendelkezésünkre, gondolom a reakcióidő függvényében. Általában ■ címszereplő fegyvere mögött fogunk helyet foglalni és ha megjelenik a cselekmény közben a célkereszt, akkor tudjuk, hogy hamarosan valaki le akar lőni bennünket. Az általunk rossz fiúnak gondolt alakra kell vinni hát azt, és tűz. Ha az irodát túléljük, ■ városka tépképén másholhatunk ■ helyszínek között is. Szundi...



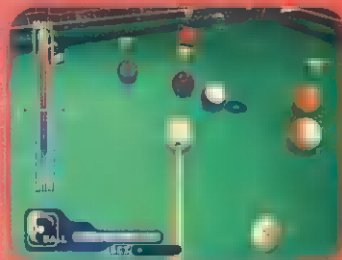
2

pont



INTERNATIONAL CUE CLUB

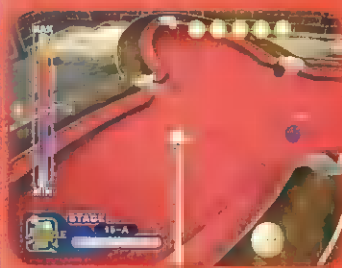
A biliárd/snooker rendszerű játékokat gondolom sokan szeretik. Bár ■ ilyen ellogáltság a legjobb haveri körben, valódi asztal mellett, ■ van még létjogosultsága ■ bitekbe ágyazott golyós dákos programoknak is. Az első ilyen játékom PS2-re a Q-Ball volt, ami egy egyszerűen kidolgozott stuff, csak emellett dög nehéz is. Nos, ez nem igazán mondható el az ICC-ről, legalábbis alsó fokozaton nem, mert itt egy tíz éves playernek is ■ esélye lőnkrevni ■ gépet. A gamében lehetőségünk ■ ütözös és ■ játékokra egyaránt, amit ■ Carom mode és ■ Pocket mode jelöl a menüben. Az ütözös szabályai szerint ■ a cél, hogy ■ főgolyónk minél több másik golyóhoz ütközzön, és ■ variálja, míg ■ másik ■ már megszokott elrakós szabályok szerinti lökdöcsés. Érdekesség lehet ezen belül ■ Bowliards, ■ végül is egy bowling pontozással és szabályokkal ágyurmazott, szokatlan dolog. A szabadjátékokon kívül indulhatunk ■ gép ellen Tournament-ben is, ahol elég bédán megrajzolt ellenfeleket kell porig alóznunk a továbbjutás érdekében, különféle szabályok szerinti versenyeken. Ha ■ ilyenell próbálkozunk, akkor mi állit-



hatjuk be ■ gép tudásának szintjét külön öt tulajdonság szerint! Ezek a skill, intelligence, challenge, concentration és luck. A Cue Club legérdekesebb része azonban a Puzzle nével illetett játékok! Itt mindenféle ebenguba alakú táblán kell adott lökésből célba juttatni bizonyos számú golyót, ■ nem is könnyű feladat. Van kereszt, L betű, csillag, kör és még jó párféle asztal, el lehet lenni velük egy darabig.

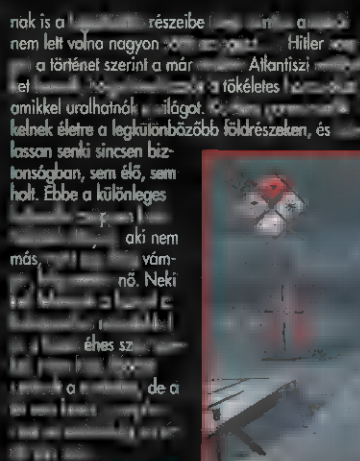
Az adott játék szabályait röviden kiírja ■ program ■ menüben a kiválasztásnál, de bővebb ■ gyaratra is lelhetünk ■ játék közbeni Start gomb lenyomásával a Rules részben. Itt kapott helyet egy igen használható Instructions is, amiben ■ golyó csavarását, különböző meglovési szökeket, ugratást és egyéb trükkjeit magyarázzák el ábrákkal alátámasztva. A grafika egyszerű, a célnak megfelelő, és többet ■ is lehet ■ ICC-ről elmondani.

Dzson



5.5

pont



kozhatunk. Mindenesetre sok jel egy-
 ba, és ez játékok Előbbiek tartozik
 nagy urak közé a Return to Cast o al-
 stein, vagy című programot. szintén a
 Második



...a láb
 ...a hegyes
 ...a hegyver
 ...a küalak
 ...a fontosabb
 ...a segítség
 ...a külső, min
 ...a kamera folyamatosan
 ...a kódos
 ...a az
 ...a Anyját, és ezzel olyan
 ...a szerencsél
 ...a legnépszerűsebb
 ...a sem go
 ...a feladat
 ...a és az
 ...a a szörnyke
 ...a a mint
 ...a egyse
 ...a van
 ...a lehelő

oldali analóg karral
A he-
vezetel
(azaz a
a

bi a Válaszkielod lesz böven, a
 min ten meg ul a p és a gépágyú sok
 méteres od a gombos ember meg egy le
 ngást is ber ami so lenni lek
 van o polt meg a direkt ez
 mert csak így
 az utod A emlí
 felt pedig a az
 emeletre való kell. A
 már A vezetékekre k
 séálhatsz el, amikre a len nem len
 ne Nézzük tovább... A B
 ez jól k, hogy vala u
 hátunk a börtönre o
 Az X egy sp a, lele p
 bocsátunk a ellenke
 Je arra is, hogy
 vért Ez nem ellen ha
 fásas, de normál
 zékeny az
 sarokbai zható két szl
 közben n mire
 elérünk egy
 (du f) sarker módként
 és utána az Y-ra lesz
 vörvörössé
 a szerencsétlene
 Az toninsok

BLOODRAYNE



falank láthatóak, tehát
 nem tökéletes. A de
 néha a vagy vannak
 ezéri a kiváló. A
 leg a
 ez TENYLEG gy
 az ember, köi jyon soká-
 mint a Max
 kabb erre az a
 még a Shadowman az, amivel
 vonni. A
 ezek sem
 tudnák tenni a teszi alanyát. Ami
 lett a
 omia a

CSAPJ ODAI

kesek, vannak egy ötlet, még d
mint a szerű
még a rész i
amikor az egyik egy szélsőséze
és miután be tanyá,
azzal miközbe
g
k úgy mintha
nyeg...a
hibóinak el
tűntetésére, nyzik a többjátékos
amiben írta
de ez nem
mint a
csak a bel
elég rendezünk
Halo partika lépel
k, és
ha, nem is
zött volt a H, de most inkább oda

ÖKKULTNÁCI ÖSSZEESKÜVES

volamint al- j- nek szórako-
zásra lelnek majd jó- tas,
idő- volt. Itt
a golyók, a fald- ódnal
mlik rep- lnek a testrészel
volamint ugrálnak a telt
Hát... maximum job- ofia- les az a- ác

BÓSTOS GABOR
bor@freemail.hu

BLOODRAYNE

MAJESCO/TERMINAL REALITY

zene	jó
zene	jó
zene	közepes
zene	jó
zene	kiváló

✓ Jó hangulat, sok uér, vámpírnő,
időlassítás...
✗ aquafan öldöklés

7 pont



Miközben a teszt
tem, a TV-
me
bel-di
rt
A
a
úgy
szabo
át a
örült Kerleész Imre
a műsorvezelő
lt.
A történetek előtt
szerkesztőség-
be
eg-
tudam
vélni
mert az
illant mint
rám tört.
nem érkezett
z azért
vezet és a szerk-
állandó és életteli lel-
a felt.
y a
ái a
az elszorult a és azt a
semmihez
regézt érzetem immár
Martin
férfi tilt nekem
és
hogy a szeles
l látja-e a borzon-
a fi z
rám
az ar-
comra
hiszen
ez csak az 576.
tam magam
iz illető
fel-
egalább
gon-
ben
iam mag
köz-
hátrálkam.

a miközben
őreg, ám és
és hogy nem tudok hazudni
- Akkor róla
átnyúlott ekkor vettem
vettem tőle csak
nére - talán is nyitva Nem
szó nélkül az mi
az már nem volt
a LOTR Xbox-os bambán
de látott így
a Az ut
a tartott
és találkozós, kicsoda

LEGENDA SZÜLETIK

az 1930-as J.R.R. Tolkien
belefáradva
egysíkú
unalmas előadás-
sem
kedvét lel
ez
volt.
tolta az
hogy
rettegelt
Mésélni kezdett,
nem
– így szá-
nézve
kicsit
alkolmi egy s
ám, de

veteti
amit se
Professzorun
szerep
a karaktereken keresztül
szerelmet. Egyszóval mindent, ami
csakhogy
Minden tan-
tásy művek
saját
a mese

né
lad
indulnak
során
a
röl
nosz
élvezhet
a Gyűrű cserber hágya

ami tizenháron } s év
ciók kultikus }

**HOGY VOLT,
HOGY VOLT..."**

Gyűrűnek közül
Törpök és Kile

egy
zalávó és a után esett.
a a után
a ám nem mi is
vált. Lekö a Kód
élhető
a ált szerezte
a most, és
a Bakacsin erdő nem
mást csak a

KÖZÉPFÖLDE KÜLSŐ NÉZETBŐL

A Vivend köszönhetően immár
w k a nem
A film
a kötelező
már klasszikussá törté-
nel a fől a
Sötét Ur n elemészlő
k a
ránakés
re eg nek, és
bizto tok
ték p
zetel ép lenő élet
egészére. k a

Az külső
nem a k



A GYÜRÜ SZÖVETSÉGE

szin ami sok de
A talán csak az
eknek lye k a
gy és a
szó
zés

ak a regényt
örültem an
a p
nem maradt k
aki
leg folyo
szerint - bór
a az A
szinte verseli énekl az
mik ben a
n képzel a kor eg yó
kézzel öblös



kel nem totó lnt, hogy a
tunk a fejvesztve nekül. A
érezeti halásai a
ez csak azért mert
azon...vagy mi? A prog
ram nem
ról mert n
moziban kellemes és illesz
cserek
cserélődnek az
A fura fermészelesen
sem omdha ki a
Az sorrend a
vizsont csakis fordítva
és
y
nem számí



LORD OF THE RINGS



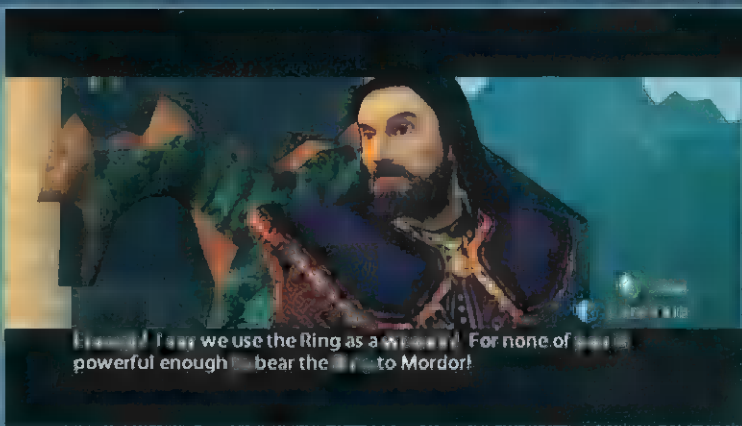
THE FELLOWSHIP OF THE RING

Szövet
női szemléként ai játé
inálhatok mindent ént
a pol
senkinek okozni
a pi a em
a támad X
rálhatunk és kapá tk. Jhatunk.
zö hív bal

őre jutl ssunk,
de
nemi jöt akció részek
nval ak

VÉGSZÓ

A Ha valaki



AKCIO! Igaz, hogy vannak
dó küldetések és fejte de inkább
csak kőemény
rül a a illelően,
a válasz most is mert itt is
a egy e bb eset



a képes miközben a
védekező
így visszavert támadás után
kárt tehetünk bennük.
nincs ami
fegyverek
ny
me
a fegyverek
zik
célba talál
mágus ellenben
akad itt
varázslat
egyaránt. Varázserőnk mértékét egy
lila hivatott
az életerőnk
szert,
kel sebzést eszközölhe
ellenfe vny l' testén.
gyógyító étek és fegyverek, kis
megtalálni
z eg lyár

HARC VAGY KALAND?

LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING

VIVENDI

1 Játékos	jó
1 mentés 32 blokk	kiáló
	közepes
	jó
	kiáló

✓ követi a regény részleteit, hangulatos
x túl rövid, túl egyszerű

8 pont

T

viseli
valamit
Alakny
helyre
mírt
kel-
szereznie par
sze d
különözö
de az
dül

h
M
P
a
a ba
ne
lit-
karsa
erre a
be
a d
elsöre.
e), a
szél
Har
khmm
ákaro



PRESS START

Min az a
 delkezik
 inkább
 történel:
 ként nevezhetünk az
 kerülő
 A?
 idáig
 az
 ügy
 tesznek úgy
 hogy
 az idő
 csak
 betesszük
 és
 ezután
 menti
 Sok
 az új
 élénk
 az
 szarnyas
 kioktam minket
 majd
 minket egy,
 kicsit
 ismét
 első pont
 meg
 az
 más
 is
 Az
 Erre
 tollas
 Közben a
 mutató
 ismét
 nem ott
 es
 kéne
 a szar
 is
 ne foglalkozz
 csak
 a
 ki-
 elég
 kövén
 de

UCRI-BUCRI



A TAZMAN TIGRIS TÖVÁSZOKELL...

esetl
Új
éresség
ravasszal
T
kessége nem tudok
már
az el
nincs több
agynak a
találhat
nem ill
de ha
egysze
minden
fel
fel mindenkit
deni
érdemes
átadni

aktualis
rol értesülhetsz a Back gomb
abból van már
mit ne legyel
szó, és nezz utána

A BÍRÓSÁG ÍÉLETE

az érzelmeim! A
 Kéves van es
 n sok minden van
 nan a sem d
 azért élvez
 aranj ellenfelek
 mellett csak rá meg ere
 den. Talán reke kedvencei
 lehet a kis piros jában
 ezéri akik
 nak állni. az igazi egyéniség
 Mert nem a
 mi más? köszön
 hogy nem az elem
 messze nem ha a
 na irá
 szoktuk. Aza nem rossz
 ez köszönhető már említett
 A zen
 sem a NEM
 Most
 emulátori az X-re. Alóri p
 emuláti is. amikkel őszintén íva többet
 lehet. vagy
 nem az
 liak minden
 a gy
 stílusos
 a Retro jár a
 ez utóbbi pont az
 károk veszít el a

**BY THE TASMANIAN TIGER**

EA/KROME

Állatvilág	közepes
Élővilág	közepes
Élővilág	jó
Élővilág	jó
Élővilág	jó

1 Játékos
1 menítés 13 blokk

- ✓ platform játék, aranyos főhős, nagy pályák
- ✗ innen-onnan összelopott, jellegtelen, hiányos

6.5 pont

576 KOSZOL

BRUCE LEE

QUEST OF THE DRAGON

A SÁRKÁNYÖLŐ

Nézőpontok min...
...századdal,
...mindjárt le is rántom a leplet
...az Vivendi legújá
...sáról. Miért, miért, mi-
...miért kell ilyen csinálni?
...kell
...a BSA-t és
...iket
...ei
...h...ez j... eset,
...nem az Elmoni-
...dom ha... való-
...vettem,
...egy Martin
...kedvelem a
...Lee is
...zás hőskarából. Mikor
...még a szomszédot
...híhetetlenül
...rögtön arra ösztönzi az
...zitivumot keressem
...Természetesen
...de mire találom
...döglöttem a
...zák
...eszembe, sőt azóta sincs
...bb ötletem. Az egész
...mintha g



BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON VIVENDI

grafika: elmegy
játsszhatóság: siralmas
szavatosság: elmegy
zene / hang: közepes
hangulat: siralmas

1 Játékos
memóriakártya (13KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ nagyon jó respépda, Bruce Lee
X az, hogy elkészült

2 pont



A...
...ing...
...jó...
...kicsit...
...ma...
...lsora...
...ve Mirra és
...cuccok őszint...
...ic...
...amí...
...a nehézkes...
...szomszéd...
...és...
...epes kis...
...ról...
...e va...
...ré...
...bak...
...a hard...
...zárás...
...ról...
...miatt...
...a...
...GGBS is az



NEM KELL A BICIKLIÚT!

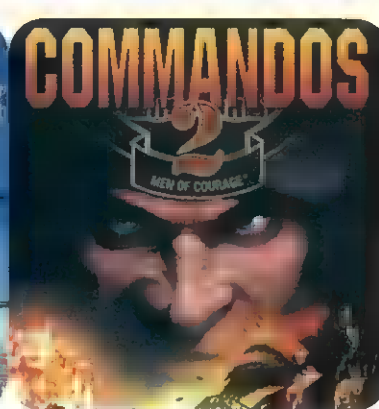
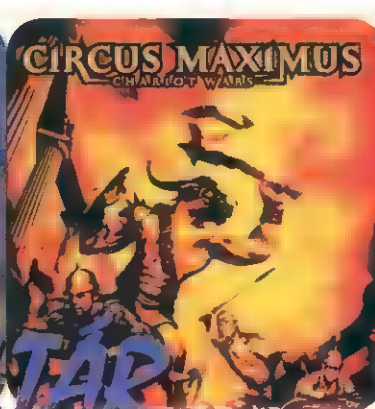
GRAVITY GAMES BIKE STREET VERT DIRT MIDWAY

közepes
közepes
közepes
JÓ
közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (21KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ hangulatos pályák, bringásjáték
X nehézkes és felületes

5.5 pont



XBOX LEKTÁR

TEST DRIVE

A régóta futó sorozat legújabb epizódja PS2-ről érkezett meg hozzánk, nagy különbségeket ■ két verzió között azonban ne várjunk. Egy teljesen szimpla átiratról van szó ugyanis. Már a Sony féle kiadással sem voltam igazán megelégedve (52. számunkban található egy teszt is, amiben kiveséztem a hibákat két teljes oldalon...), és ez az X változatnál is teljes egészében megmaradt. Sajnos a régen nagy nevű szimuláció mára már teljesen megkopott, és nem jelent többet egy hétköznapi árkád versenytől. Minden lehetséges módot megtalálhatunk, ami általában jellemző, vagyis játszhatunk többben, vagy mehetünk gép ellen is, kupában, illetve csak úgy szórakozásképpen. Az autók az elitebb réteget képviselik, viszont a kidolgozottságuk nem a legjobb. Ez mondjuk az egész játékra jellemző. Semmivel sem mutat többet, mint az átlag. Pár érdekesség van,



ami egy kicsit emeli a hangulatot, az egyik a Cop Chase névre hallgat, a másik pedig a Drag Race (gyorsulási verseny...), de ezek sem nevezhetők akkora számnak, hogy érdemes lenne miattuk megvenni a programot. Ami leginkább tetszett a PS2 verzióhoz, az a töltésképernyőre helyezett eredeti Pong volt, de sajnos itt még azt is sikerült elszórni, mivel összehúzták a játéknak adott helyet, és így kisebb TV-n nem látnak semmit a klasszikusból. Szóval semmi igazán jó, vagy rossz nincs az új TD-ben, egészen egyszerűen érdektelen... Nem is teljesen értem, miért adták ki erre a gépre is... Olyan nevek mellett labdába sem rúghat, mint a Project, vagy a Rallisport.



5 pont

CIRCUS MAXIMUS

"Cirkuszt a népnek!" jutott eszébe Gabiusz Bojtszknak, ahogy lenézett az arénába, és szemügyre vette a küzdőket. Összeráncolt homlokkal figyelte az elsuhanó szekereket, és a bennük ülő, életükért harcoló foglyokat, elítélteket. Nem tetszett neki, amit látott. Már a Birodalom első számú magazinjában, ■ Konzoluszban is megírta véleményét erről a sportról, meghozza ■ ötvenharmadik számban, de a versenyt megint megrendezték, és ő csak áll a helyén, és figyeli az eseményeket. Véleménye nem mérvadó, legalábbis a futam megrendezőinek számára. De nem is azért van ott, hogy eldöntse, legyen verseny, vagy sem... ő csak értekel. És azt mondja, unalmas a küzdelem. Pár próbálkozás után elege lesz a megmértetésből, és a gyilkolásból. A külalak, a szekerek használhatósága nem győzi meg. Az alapötlet jó, és ér-



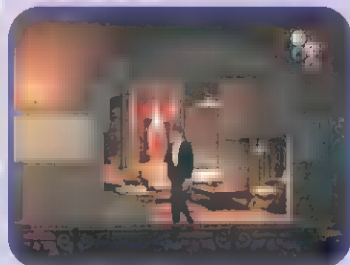
dekes, de az eredmény nem hatja meg. Figyeli, ahogy rómaiak, keletiek, rabszolgák buknak el, és próbálkoznak újra. Figyeli, ahogy jó barátok, társak próbálkoznak együtt. És miközben figyel, arra gondol... valami összetettebb, sok feladatból álló kihívás kellene. Valami, ami jobban leköti az embereket, és mondjuk ■ amiatt, hogy ömlik közben a vér. De ezek csak álmok. A Circus Maximus újra megnyílt és az üvöltözés, a szekerek robaja, és a fegyverek hangja, a haldoklók sikolya ismét megtölti a teret. Gabiusz pedig előrelep, és miközben végignézi a küzdő feleket, lassan kinyújtja a kezét, és megmutatja lefelé fordított hüvelykujját...



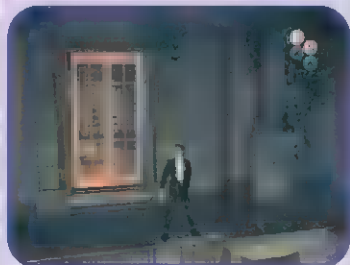
6 pont

LARGO WINCH

No, ezzel a névvel is a Sony kettes gépen találkoztam először, bár mi tagadás, már ott is jobban tetszett, mint az előbb tesztelt TD. Egy teljesen klasszikus értelemben vett kalandjátékkal állunk szemben, ami ráadásul még jobb is, mint az alapul vett filmsorozat. Mászkálunk, beszélgetünk mindenkiével, megvizsgáljuk az élénk kerülő tárgyakat, és megoldjuk azokat ■ feladatokat, amik a továbbjutásban gátolnak. Végre egy program, amiben nem az agyatlan akción van a hangsúly, hanem gondolkodhatunk is. Aki az ilyet szereti, az kellemesen fog szórakozni, amíg végigviszi az LW-t, de csak a kalandkedvelők próbálkozzanak vele, mert a többiek rá fognak unni. Ráadásul a grafika sem fekteti ki ■ játékosokat, mert szép időnként, de nem használja ki a gépben rejlő lehetőségeket. Szerintem ■ hangulat az, ami leköti majd a próbálkozókat,



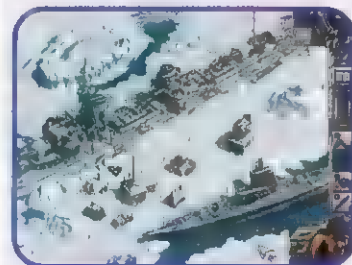
valamint a zenék, és a jó játszhatóság említendő fontosabb pozitívumként. Szerintem érdemes megpróbálkozni vele, de még egyszer ismétlem, inkább csak azoknak, akik a kalandokat kedvelik. Leginkább a fejtörők dominálnak a programban, és időnként még kisebb összecsapások részesei is lehetünk, de ■ is csak annyiról van szó, hogy egy körökre osztott harcban el kell vernünk valami szerencsétlenkedő fickót. Összességében jó a Largo, főleg amellett, hogy tudjuk, hogy honnan származik (a kereskedelmi TV-kból...). Én nem vártam tőle túl sokat, de ettől függetlenül elnyerte a tetszésemet. Ritka stílus ez még ■ X-en, érdemes beszerezni, ha felkeltette az érdeklődésedet.



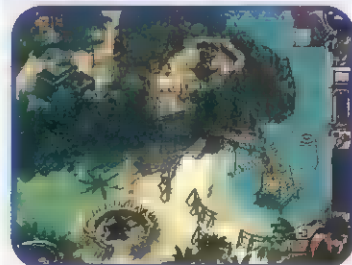
7 pont

COMMANDOS 2

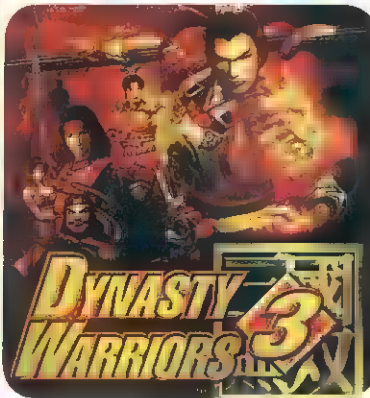
A Commandos második részének PS2 változatát már rendesen kiveséztem FREAK kolléga az előző számban, sőt a mellékletben még egy kisebb segítséget is nyújtott hozzá. Egy eléggé egyedi programmal állunk szemben, ami PC-n elég nagy sikereket ért el. Stílusában egyedülálló, keveredik benne a stratégia, és az akció, nagy szükség van a játékos taktikai érzékére benne. Természetesen ■ világháborúban játszódik, és legfőbb ellenfeleink a németek lesznek. Kis csapatunkkal kell megoldani az aktuális feladatunkat, és likvidálni Hitler seregeit. Az izometrikus nézet elég sajátos ízt ad mindehhez, így tehát élvezhető a feladat. A problémák azonban már az elején megmutatkoznak. Az egyik legfontosabb ■ irányításban rejlik. Nagyon könnyű félrenyomni a gombokat, és mást csinálni, mint kéne. Ez



az elején még elmegy, de később, a nehezebb küldetéseknél már több, mint frusztráló. Ez a legfőbb hibája ■ játéknak. Amúgy élvezhető, főleg a gondolkodóbb rétegnek. Mondhatni...ez egy intellektuális gyilkolás, egyáltalán ■ mindegy, hogy mikor mit csinálsz. A grafika szép, de látsszik rajta, hogy nem ma készült a program, ráadásul, ahogy a kolléga is említette, nem annyira tudjuk a nézet miatt beleélni magunkat a szerepünkbe. Minden esetre nagy bajok nincsenek vele, akit érdekel a dolog, ■ próbálja ki, mert ha belemerül, és sikerül elsajátítania a gombok kiosztását, akkor elég jó kikapcsolódást nyújthat a feladatok megoldása.



7.5 pont



DYNASTY WARRIORS 3

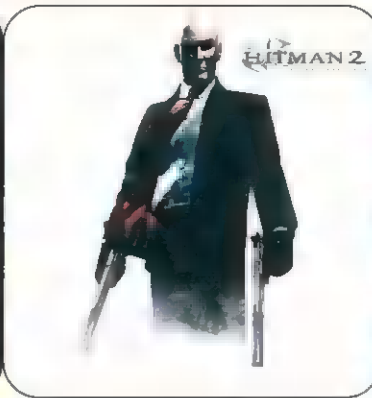
Hit...becsület...erény...bátorság...büszkeség...kitartás...erő...akarat. Ezekből már nem sok kell egy mai háborúhoz, de régen még nem úgy működtek a dolgok, ahogyan manapság. A KOEI kiadó jó szokása szerint a tradicionális Kínát tárja eléünk, hogy megvívassunk pár nagyszerű csatát, abban ■ szellemben, amiben a fejlesztők ősei is tették ezt valaha. Az összetartásra szükségünk van... Akár ketten is megpróbálkozhatunk a feladattal, hogy megnyerjük a háborút. Először a csatákra kell, hogy élve túlüssünk és akkor az egész birodalom a miénk lehet. Gyalog, lóháton, vagy elefántokon lovagolva...teljesen mindegy. Védnek minket, és mi védünk másokat. A penge egyé válik ■ karunkkal, csak a halk suhintasokat halljuk, a külvilág megszűnik létezni. Igazi, fér-



fias küzdelem előtt állunk. Itt tekintélyt szerezhethetünk magunknak, és akkor egyre többen állnak mögénk. A végén pedig már egymagunkban vezetjük a teljes támadást ■ lázadók ellen. A dinasztikák küzdelme most már az X-re is ellátogatott, és ezt nagy örömmel vehetjük tudomásul, mert elég egyedi világgal állunk szemben. Ki kell próbálni... Két lehetőség van. Vagy megunjuk nagyon hamar ■ folytonos öldöklést, vagy ■ rabjává válunk. Nem a megkopott grafika miatt, hanem a hangulat miatt...az érzés miatt, hogy embereink függnek tőlünk, és mi függünk az embereinktől. Egymást támogatjuk, segítjük ott, ahol tudjuk, és kitartunk utolsó erőnkig. Csak egymásra számíthatunk...



8 pont



HITMAN 2

Ismét egy multiplatform fejlesztés. A PC-ről indult sikerprogram bővebb PS2-es tesztjét és végigjátását pár oldallal előrébb találhatjátok. A második rész mindenben jobb lett, mint az elődje, talán csak egy dolgot hiányolhatunk belőle, a többjátékos lehetőséget, pedig ezt már az első résznél is felvetették a kritikusok. A fejlesztők ígérték is, hogy most benne lesz a játékban, azt pedig, hogy végül miért maradt ki mégis, maximum ők tudhatják. Minden esetre ■ ■ program még így is jó. Sőt, nagyon jó. A magányba vonult, volt bérnyilkos most ismét akcióba lép, és halálösabb, mint valaha. Valódi fegyverarszenál áll ■ rendelkezésünkre ahhoz, hogy mindenkit elintézzünk, és ezt tegyük ■ legészrevétlenebbül. Csak akkor vagy igazán jó, ha láthatatlanul, és hangtalanul teszed el láb alól áldozatokat. Akkor lesz az igazi bérnyilkos, ha a foy-



tóhurok mesterévé válsz, és még pisztoly sem kell egy-két ór kicsinálásához. Lopakodhatsz, ■ testeket elrejtetheted, de ■ nem ■ MGS. Olyan, mintha ■ említett játékot keverné a Max Payne féle nézetrel, játékmennel. Kidolgozott történet, jó (nem tökéletes...) grafika, és nagyszerű hangulat, amiben jelentős szerepe van a gyönyörűen megkomponált zenének is, amit magyarok adnak elő. Mindenki szerezz meg ■ Hitman második részét, aki kedveli az akciót, mert nem fog csalódni. Már-már egy filmben érzi majd magát ■ kalandok alatt, és nem fogja tudni letenni az irányítót. Találhatunk hibákat benne, de ettől függetlenül nagyon jó anyaggal állunk szemben...

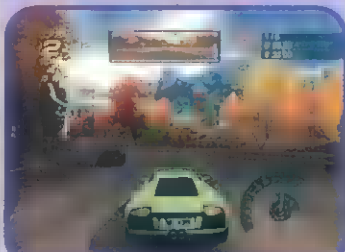


9 pont



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

A Test Drive mellett az NFS a másik legrégbben futó autós sorozat jelenleg és általában jobban sikerül, mint a vetélytárs. Nincs ez másképpen most sem. A PS2 változatról már írtam az ötvenharmas számunkban és elég alaposan kiveséztem ■ játék sajátosságait, jellemzőit, valamint nyaralásom történetével untattam a közöreműt. Most erre sem időm, se helyem, ezért rátérek ■ lényegre. Az EA nem erőlteti meg magát ■ utóbbi években, és ez most is meglátszik, hiszen az NFS csak lehetetnyivel erősebb, mint ■ konkurencia. Elég használható játékmódok találhatók a programban, de sajnos felfigyelhetünk hibákra, és hiányosságokra ámfutásaink alatt. A grafikával kapcsolatban eleve voltak aggályaim, és megrökönyödve figyeltem a DVD behelyezése után, hogy változásnak nyoma sincs, pedig elég eltérő a két hardver teljesítménye. Ami még problé-



ma, hogy szimuláció itt sem nagyon van már, szinte teljesen átcsúszott árkádba az egész verseny. Sajnos. A sajnos értendő az utóbbi megjegyzésre is, és arra is, hogy két ilyen nagy név ennyit romlott minőségileg az évek során. Hát...ez ■ kérem szépen. Azért aki akar, ezzel a résszel is eljárogathat, mert ■ olyan vészes a helyzet, mint amilyennek tűnik. Vannak különböző lehetőségeink, akár még rendőrautóba is ülhethetünk, meg persze többen is nekihethetünk ■ pályáknak. Ami pozitív, hogy a lehetőségeknek megfelelően kiválaszthatjuk merevlemezünkről ■ kedvenc zenéinket ■ futamok alá. Legalább ez kihasználja a gépben rejlő lehetőségek egyikét. Az átlagnál jobb a HP2, de azért senki ■ várjon tőle csodát...



7 pont



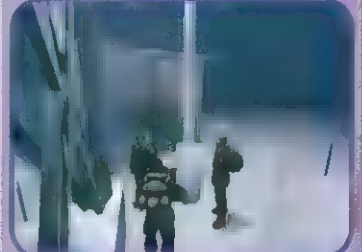
THE THING

John Carpenter klasszikusa ■ mai napig kedvenc filmjeim közé tartozik. Nagyon parás a hangulata, és még a képi világa is jó lett, pedig akkoriban még nem a számítógépek oldották meg a trükkök kilencven százalékát. Hiába, a mester mindig is értett a horrorok megrendezéséhez, megvalósításához. A játék pedig mindezt viszi tovább, mind a történetben, mind a hangulatban, mind pedig a megvalósításban. Kis csapatunkat irányítva kell túljutnunk az alakváltó szörnyek hordáin, miközben néha még az agyunkat is megerőltethetjük egy-két feladat kapcsán. A grafika elég kellemes, a mesterséges intelligencia nem rossz, és az egésznek a filmingje zseniális. Valóban felünk a sötétebb helységekre érve, ezekből pedig elég sok van. Társaink megőrülnek, ámfutnak, esetleg befordulnak, és beleeresztenek egy kis



ólmot a saját kis buksijukba...rosszabb esetben a miénkbe. Teljes, kétoldalas tesztünket (Jon kolléga tollából...) és kiegészítő végigjátásunkat megtalálhatod 53. számunkban. Erdemes elolvasni, mert hasznos információkkal láthat el csapatunk irányításával kapcsolatban. Amúgy mindenki szerezz be, és üljön neki egy sötét, magányos estén, mert olyankor a legjobb a hatás. A hangerőt feltekerjük, hátradőlünk, és borzongunk hajnalig, amikor már a WC-re sem nagyon merünk majd kimenni. A program jó, félelmetes, és gusztustalanul véres...kell ennél több?

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



9.5 pont

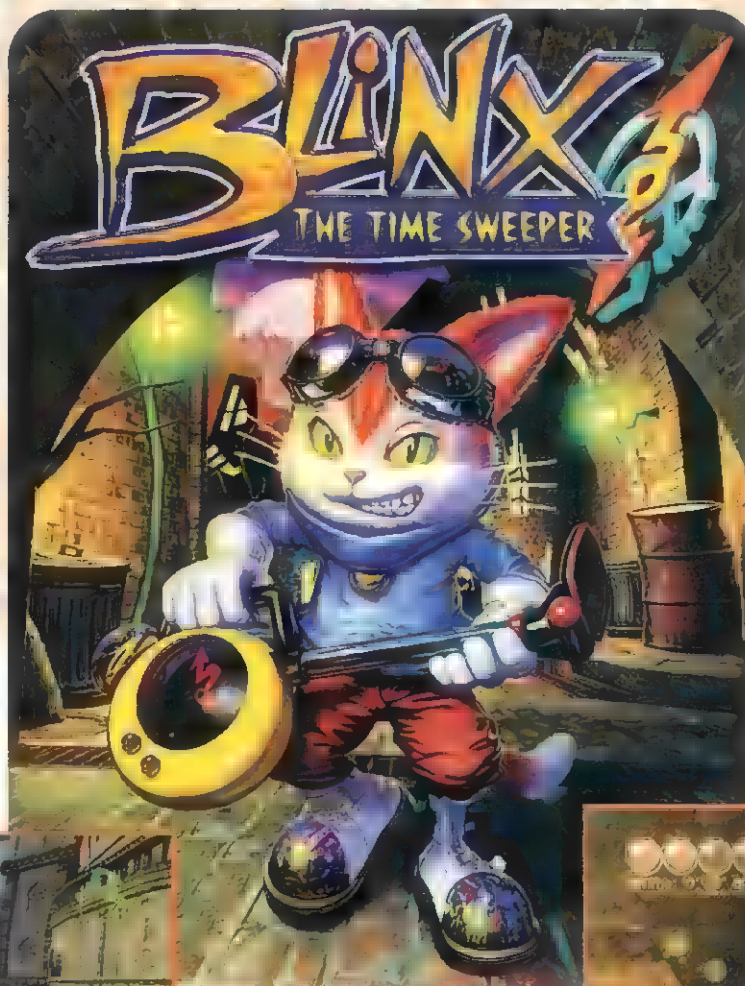
A Gyermekek szokása szerint szomorúan üldögél a nagy fekete doboz előtt és próbál koncentrálni az ezerszer kipróbált lövöldözős játékra, de most sem megy neki, ahogy eddig sohasem. Nem élvezi, egyre csak az osztálytársaknál látott Mario, Luigi, Jak&Dexter programokra gondol, azok járnak a fejében. Neki miért lehet ilyen? Amióta Apu megvette ezt a böhöm gépezetet nincs egy igazán neki való stuf, amit igazán élvezne. A Crash nem volt rossz, meg a Mad Dash sem, de azokat hamar végigjátszotta. Rádásul ez utóbbiak nem voltak annyira igényesek, mint azok, amikért szíve annyira fáj. Gondolataiból a kulcs csörgése ránta fel. Apu hazaért... A középkorú férfi bement a szobába, és csókot nyomott gyermeke homlokára, aztán a táskájából elővett valamit, és odaadta a kicsinek. A Gyermekek pedig elkerekedett szemekkel bámulta a zöld dobozon vigyorgó macskát... Blink... Ez állt a borítón címként. A Gyermekek érezték, hogy szíve egyre gyorsabban kezd verni, ahogy a lemez behelyezi a gépbe, és megnézi a bemutatkozó videót. Nyitott szájával bámulja a mesebeli környezetet, és a lélegzetelállító grafikát. Apu mosolyogva, boldogan nézi, ahogy fia számára megszűnik a külvilág, és a Gyermekek belefelejtik a játékba... a látvány minden pénzt megér...

IDŐZAVAR

Jó ideje már, hogy beharangozták a Blink megjelenését és jó ideje már, hogy az emberek lélegzetüket visszatartva várták ezt az időponton. Az X nem volt ideig elkényeztetve a platform stílus képviselőivel, de ez úgy látszik, hogy végre változni fog. Ami még jobb hír, hogy nagyon



úgy fest a dolog, igényes stufokkal leszünk ellátva. Ennek első hírnöke a Blink, ami bár ismeretlen kiadótól származik, meg nevek állnak mögötte...olyanok akik még a Sonic megalkotásában vettek részt. Ez már eleve nagyon pozitív, és ha még azt is figyelembe vesszük, hogy a program olyan újdonságokat is tartalmaz, mint az idő teljes kihasználása és uralása, akkor már előre elégedettek lehetünk. Na jó, mivel ez ilyen egyszerű, inkább kezdjük a játék megtekintésével és csak utána értékeljük azt. A lemez behelyezésétől meginduló filmcske már kellően szemkápráztató, de érdemesebb megindulni az első pályára, hogy valóban lássuk milyen a program. A sztori nem annyira izgalmas, Blink (ő a főhős, egy jó fej macsek...), az időre figyel, a feladata, hogy minden rendben legyen. Jön-



nek a rosszak, időkristályokat rabolnak, sőt még egy hercegnőt is (ezeket a hercegnős butaságokat el lehetne már felejtetni...) és Blink utánuk ered, hogy rendet tegyen. Nagyjából ennyi. Macskákat hátulról láthatjuk, jó platformos szokás szerint. Az irányítás alapjai a megszokottak, vagyis a bal analóg karokkal mászkálhatunk, futkoshatunk, a jobb karokkal pedig a kamerát kezeljük. Az A gombbal ugorhatunk, kétszeri megnyomással pedig szalotázhatunk. Az Y lenyomásával vesszük elő fegyverünket (porszívó Luigi módra...), a jobb ravnasszal, vagy az X gombbal pedig használjuk azt. Folyamatos nyomva tartásával felszivhatjuk a közelben álló tárgyakat (kukák, virágládák, sziklák, bombák, satöbbi...), egyszeri lenyomással pedig kilöjük azokat, bele az ellenfelek arcába. A sima lényeknek elég egy lövés szemből, de később többet is dobálhatjuk őket, valamint előfordulhat, hogy csak hátulról sebezhetők, vagy csak akkor, ha már nem villognak és pörögnek, esetleg van föld alól támadó szörny is, aminél meg kell várni, hogy kidugja a fejét. Ma-

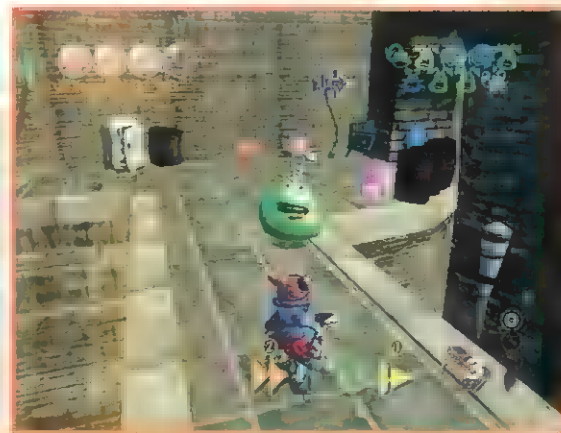
radt még egy B gombunk is, amiről nem beszéltünk. Amennyiben ezt használod és van lehetőség rá, uraltatod egy kicsit az időt. Utad során kristályokkal találkozol és ezekből kell felszedni úgy, hogy valamelyik lehetőség megnyíljon előtted. Egy-szerre negyet kaphatsz meg, azokból kell összehozni a különböző kombinációkat. Amennyiben három egyformát van, egy lehetőség lesz az adott mutatónyhoz, ha pedig mind a négy kristály ugyanaz, ki lehetőséget is kapsz. A következőket teheted meg. Megállíthatod, lelassíthatod, felgyorsíthatod az időt, vagy vissza is tekerheted azt, illetve készíthetsz felvett magadról. Utóbbi akkor használandó, ha mondjuk két kapcsolót kell igénybe venni egyszerre. Felveszed, ahogy egyik lenyomod, majd miközben a felvétele lejátszódik, te a másik kapcsolót hozod működésbe. Ilyen egyszerű. Vagy ott a visszatekerés. Leomlott egy hid, amin át kéne menned? Visszacsevelsz, és gyorsan átszaladsz az újraépült platformon. A lehe-



AZ IDŐ URA... EGY MACSKA??

szerezni ezt a játékot, mert eszméletlen. Ha szeretted a platform stílust, akkor azért, ha gyerek van a háznál, akkor azért, valamint, ha tudni akarod, mire jó a merevlemez, akkor azért. Ez az első program ugyanis, ami igazán kihasználja a vinylt. A visszatekerés ezt bizonyítja, valamint az is, hogy a pályák végeztével visszanézheted, mit is csináltál, de mindezt teljes EGÉSZÉBEN. Döbbenetes. Szerintem most nagyon oda lett pakolva mind a Nintendónak, mind a Sony-nak, és ez még akkor lett meglevő, amikor a Rare egyetlen stufát adott ki a gépre. Mi lesz itt később? Bele sem merek gondolni...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MICROSOFT	
Ár	Kiváló
Minőség	Kiváló
Érték	Jó
Használat	Kiváló
Érték	Kiváló

1 Játékos
1 mentés 11 blokk

✓ gyönyörű grafika, eszméletlen jó ötlet,
x talán kicsit egyszerű
■ rövid...de csak talán

9 pont

CHASE

Hollywood Stunts



zatos környezet szinte minden filmre jellemző, az adott jelenetben belül is. Az irányíthatóságban szerencsére csak igen kis mértékben játszik szerepet a fizika és az a törvényei. A mozgások minden tekintetben megállják a helyüket és sokat dobnak a nem túl látványos grafikán. A sebesség érzékeltetése előtt viszont le a kalappal, mert a száguldozások közt átéltek adják meg a stuff igazi hangulatát.

A zenék csak kis mértékben erősítik a játékot, pedig a karakteres környezet szinte sír a jól megválasztott dallamokért. A CHSD a jól játszható és könnyen emészthető kategóriába sorolható, mégis szigorúan csak azt a helyet tölti be, amit neki szántak, jóindulattal is csak másodhegedűs lehet a szerencsére erős felhozatalban. Viszont, amíg a Stuntman vagy a Driver nem kerül át a dobozra, addig azzal kell beérnünk, amink... de már ez is valami.

SiD

PIROG PONTJAIN MUNKÁBA ÁLL

Már ismeri a Stuntman vagy a Drivert az íztóban van az efféle progik játékmotívál. A CHSD szinte egyáltalán nem tér el az előbb említett rokonoktól, de miért is térne, ha az már egy jól bevált és bejáratott modell. Ahhoz, hogy a film sikeres és látványos legyen, a látványtervező fejéből kipattant örökléseket kell végrehajtanunk. Összetörni 12 fagyaltos kocsit, 10 másodpercig két keréken száguldozni stb. Ezen kunsztok minőségi elvégzésével megkapjuk az érték járó pontszámot, amitől növekszik a népszerűségünk, minek nyomán, már a következő jelenetben is szerepelhetünk. A több egységből álló film elkészülte után a pontjaink alapján egy újabb munkára kaphatunk felkérést. Ha nem nyílik mód a legújabb filmbe való részvételre, akkor az egyetlen járható út a már teljesített jeleneteket újraforgatva a kimaradt trükköket bepótolni és így megemelni pontjaink számát. A játék tehát nincs agyonbonyolítva, így a mi dolgunk csak annyi lesz, hogy tövig nyomjuk a gázpedált és élvezzük az izgalmas vezetés élményét. Szerepelhetünk egy gengszterfilmben, a későbbiekben pedig superkémek alakíthatunk, sőt még valami féle Mad Max-projektbe is belekóstolhatunk. Az atmoszférát sikerült szinkronba hozni a megjelenített helyszínekkel, Hong-Kong-ban például sikkva rohannak előttünk a riksák, máshol pedig szinte a plafonra kell feltornászni magunkat, ha meg akarunk felelni az összes kihívásnak. A válto-



CHASE HOLLYWOOD STUNTS

BAM!

játék	közepes
játszhatóság	jó
szórakoztatás	elmege
zene / hang	elmege
hangulat	közepes

1 Játékos

1 mentés 9 blokk

- ✓ király száguldozások, kaszkadőr munka
- gyengécske motiváció, hanyag zene

5 pont

BOLONDOS ALAKOK



LOONS

WIE LIGHT FOR THE



...jelennek,
...t-a véle
...lenszerűen meg kü
...lönöző
...urj
...éha
...is
...az
...tással adódnak
...menet vag
...tenyét a mászó vi
...it meg grafi

A Bolondos szót, mert a figurák
...k... A min
...nullatása már... Zeneileg a
...son... és széth
...os és szétver
...hü maradt a
...ez. V
...a hur... a
...le szögezni
...hosszabb távon unalmassá válik mé
...aminek
...feladatok az
...Eb
...ben a
...köszön
...simán
...ell áll is
...méri.

SiD



is nyomult képernyős pályákon, ha van hozzá A firma...at...kból... mint: Kaacsosaaaa...Do-do... az... A törté... nettel nem... nem törődni... az... nincs a... viszont van helyette hely... szín bőség Természetesen minden pályá egy-egy d... elvarázslott stúdió, ami nem lehet... mint... a... drága filmek... a ren... elképzelésének cselleni... boltoni a kamerák előtt, miközben... vicces módszerrel a... küldeni... feladat nem... sem, így a végére egészen jól belejövünk a... Van a... tékosoknak készült rész... de én úgy vettem észre, hogy... Játék közben min... denféle...

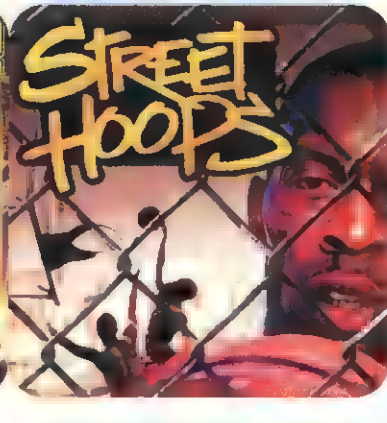
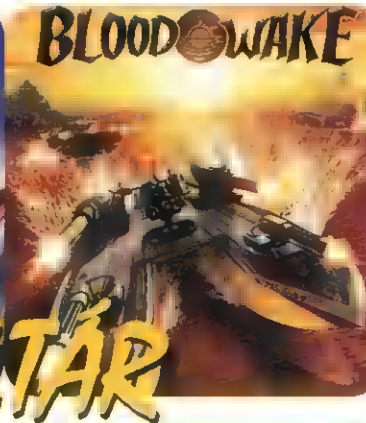
THE FIGHT FOR THE INFOGRAMES

grafika:	elmege
játszhatóság:	elmege
szavatosság:	elmege
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-4 Játékos
7 blokk

- ✓ dodo kacsa és a többiek, a helyszínek x görcsös irányíthatóság, csak rövidtágra!

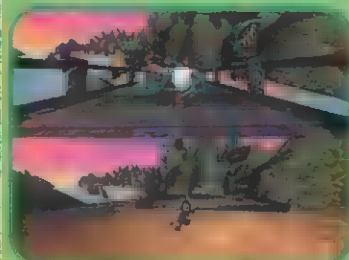
4 pont



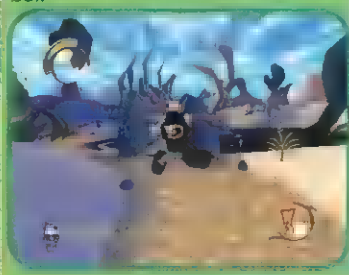
XBOX LELTÁR

MAD RAIN RACING

A Crash Racing és a hozzá hasonló programok családjába egy új rokon érkezett (nem most, már régebben). Akik szeretik a jópofa szereplőkkel teletömött extrém futóversenyeket, azok nem fognak csalódni, mert az MDR se nem rosszabb, se nem jobb a felhozatal többi tagjánál. Természetesen az ilyen fejlesztésekre jellemző módon az MDR is rendelkezik bájos állatszereplőkkel (vaddisznó, egérke, macska stb.) és igen változatos vízi és szárazföldi pályákkal. A grafika szépen kivitelezett és a zenék is az elvárható színvonalon festik alá az üldözések versenyek izgalmas légkörét. Az irányítás sem okozhat problémát senkinek, mert nem különbözik az elődök által már bejáratott rendszertől. Persze az igazi szórakozást a Multi derbi jelentik, ahol akár



négyen is nekivághatunk a távlelküdesnek. Verseny közben az ellenfeleket akadályozhatjuk a pályán felszedett különböző elmés eszközök használatával, míg mi a lehető legtöbb pontot összegyűjtve a cél felé igyekszünk. Én a magam harminc évével is néhány óra szaladgálás után elégedett mosollyal a számon tettem le az irányítót, ám másnapra már a játék címét is elfelejtettem. Igazi újdonságok híján a program egy nagyon hosszú sor végére kénytelen beállni. De ha valakinek szüksége van ilyen típusú kihívásra, az bátran válassza az MDR-t a hasonlórú progik sorából.



6.5 pont

BLOOD WAKE

Az „Xbox exclusive” kollekció sajnos tartalmaz néhány másod- sőt harmadosztályú programot is, melyeknél szintén a Microsoft a kedves papa. Szükség volt ezekre a fejlesztésekre, hiszen a kezdetekkor inkább a mennyiség és nem a minőség számított. Még mostanra sem tűntek el teljesen az efféle töltelék anyagok, de mintha a számuk valamiféle csökkenést mutatna. A BW egy vérbeli akciójáték, amiben a Dél-kelet ázsiai környezetben válhatunk a XXI. század kalózaivá. Modern hajóink között meg találhatjuk a legkülönfélébb átépített úszócsodákat a legpusztítóbb fegyverekkel felszerelve. Küldetéseink jelentős részében a feladatunk az ellenséges hadi- és kereskedelmi hajók elsüllyesztése a szárazföldi célok megsemmisítése és ilyen módon a tengeri erőfölény megszerzése. Talán az egzotikus környe-



zetnek köszönhetően az első másfél órában tényleg magával ragadott a hajócsaták különleges hangulata és vérben forgó szemekkel osztottam a népet egyre bővülő fegyver arzenáljávalamelyikével. Ám hamar rá kell jönnünk, hogy ez igen kevés ahhoz, hogy a játék néhány óránál tovább a képernyő elé szegezzen minket. Ráadásul a grafikával a büszkélkedhetnek a készítők, mert őszintén szólva: tök gyenge munka. Ez alól csak a küldetések között megjelenő szabadkézzel rajzolt dögös grafikák a kivételek. Az irányítás és a zene is a könnyen felejthető kategóriába sorolható, minek következtében maga a játék válik köddé néhány óra leforgása alatt.



4 pont

FUZION FRENZY

A Microsoft gondozásában kiadott FF egy valódi 4 fős társasjáték, már ha rendelkezésünkre áll a megfelelő számú kontrollert, ám ha mégsem, akkor a gépi ellenfeleket gyalázzhatjuk szanaszét. A program alapvetően a fiatalabb korosztályt célozza meg, de állíthatom, hogy az idősebbeknek is kitűnő szórakozást biztosít, ha a haverokkal akarnak időtlenkedni egy kicsit. A pragi tulajdonképpen 45 mini-játékból áll össze egy teljes egészé. Lehetőségünk van egy versenysorozatot indítani, ami az összes mini-játékot magába foglalja és a párviadalok során elért pontjainkat összesítve rangsorol. De kiválaszthatjuk a számunkra kedves darabokat is és csak ezekkel játszva mérhetjük össze tudásunkat. Bár a game-ek viszonylag nagy számának köszönhetően a felhozatal igen változatos, mégis észrevehető a négy-öt alap-



motívum ismétlődése (gyűjtögetés, lövöldözés, körverseny stb.). Az egyhangúság ellen úgy próbáltak védekezni a készítők, hogy ezen stílusok némelyikét összegyűjtötték egy másikkal, majd az így létrejött hibridet egy új helyszínre pakolták és már csak nevet kellett adni neki. „Na és akkor mi van?” kérdezhetnétek joggal, hiszen így megy ez a nagy nevekénél is, hogy rogya rájuk az ég. A grafikai megjelenítés elég gyengére sikeredett, de talán valamelyest javítanak a hangulaton a lüktető zenei ritmusok, amik szintén akadnak bőven. De nem szabad a FF hibáit igazán komolyan venni, hiszen az igazi varázsát mi adhatjuk meg neki.



6 pont

STREET HOOPS

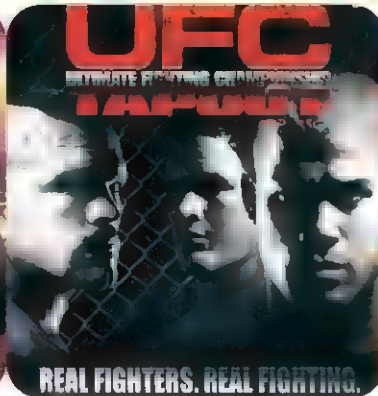
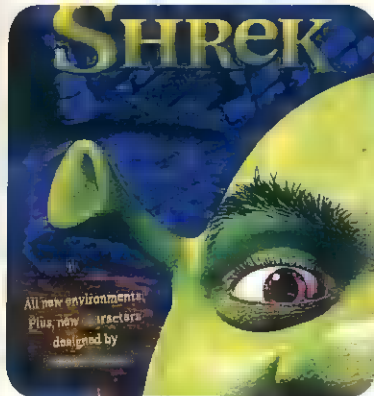
Az Activision – immár Boxra is átitrt – utcai kosárlabda mérkőzéseket feldolgozó anyaga már a múlt havi számban Kou professzor boncasztalára került, a PS2-es verzió megjelenésének apropóján. Sajnos a két verziót összehasonlítva nem találtam igazi különbségeket (minek a vita arról melyik a piacacon a legjobb gép, vedd meg az egyiket úgy is baromira mindegy). A grafika teljesen átlagos és a mozgások kivitelezésében sem fedezhetünk fel semmi említésre méltót. A passzok és zsákolások mozgulatsorai is ismerősek lehetnek más fejlesztésekből. Az irányítás tekintetében nem lehet panasz az SH-ra, mert könnyen elsajátítható és jól használható. Bár nem árt, ha az Options menüpontból bebilázzuk a gombkiosztásokat, mert külön van támadó és védekező módzat. A program egyaránt jól játszható egyéni és több-



játékos változatban, ezen felül megmutathatjuk magunkat a világnak vagy mérkőzhethetünk a pályák ura címéért. A pragit a többfajta játék típus teszi egészé: módunkban áll egész- vagy felpályás derbit játszani, ahol külön beállíthatjuk a csapatok játékos létszámát is. Természetesen most is kreálhatunk saját játékokat, akinek a fejlődését a megnyert meccsek után járó pénzdíjakból finanszírozhatjuk. Ha a stuff néhány területére jellemző átlagosságtól sikerül eltekintünk, akkor egy valószínűs hangulattal megáldott kellemes kosárlabda szimulátorral üthetjük el a testmozgásra szánt időnket. A program talán kicsit jobb PS2-n, ezért -1 pont

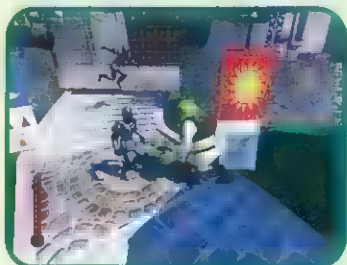


7 pont

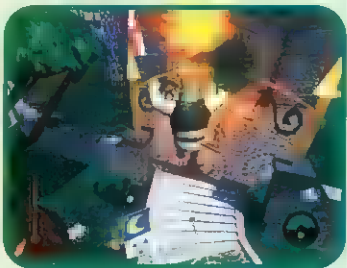


SHREK

Azt hiszem, hogy Shrek a világon a legismertebb Ogre és talán ez az oka, hogy készült róla egy film és mostanra már egy butácska játék is. Am aki látta a Shrek című műalkotást, annak a történet egyáltalán nem lesz ismerős, hiszen zöld szörnyünkre most új kalandok várnak. A készítő elképesztően egyéni képzelőerejének köszönhetően egy nagyravágyó mágussal kerülünk szembe, kinek Merlin (a szereplők csak Mörlin-nek szólítják). Helyhiány miatt most eltekintek a érdekess sztori részleteinek ismertetésétől. Első ránézésre a program szép és mivel a célközönség ismét a fiatalabb korosztály, feltételeztem, hogy könnyű is... hát nem az. Egy egyszerű 3D-s máskézlésről van most szó, mégis majd' belebeledtem a első pályák teljesítésébe. De nem voltam rest és megpróbáltam a lehető legtöbb ellen-



felet leszelleteni és lebűfogni... már bocsánat, de nekem már az elején gyanús volt, hogy a menüpontok közti választásomat egy kulturált és jól hallható bőfentés kísérte. Itt most szívesen idéznék Ford Fairlane-től egy „mondatpanel”, hogy az eszemem kívül még mi is állt meg. Am ha a srácoknak kell, akkor rajta, durantsunk ellenséges orrok alá. Mielőtt bárki is félreértene a filmet megvettem műsoros videokazin és mikor a barátnőm nagy nehezen berángatott a moziba „a Shrek az jó” felkiáltással, én vetítés után a pénztárhoz mentem és újra vettem két jegyet. És éppen a filmekre hivatkozva állítom, hogy lehet ezt normálisan is...



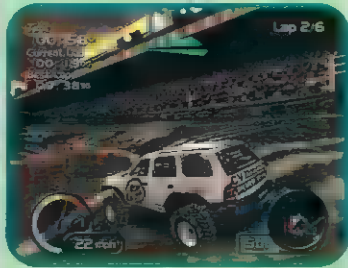
4.5 pont

TEST DRIVE: OFF ROAD

A Test Drive fejlesztések Xbox-on egyelőre igen haloványan szerepelnek, ennek egyik okozója természetesen a TDOR. Átlagosnak sem nevezhető grafikájával és hasonló minőségű irányíthatóságával komoly öngólt rúgott a TD sorozat üresen hagyott kapujába. A tucat-termékké degradálódott TDOR egy igazán különleges versenytípust dolgozott fel, aminek egyéni hangulata csak igen kis mértékben jut el a játékoshoz. A szabadság varázsa talán csak a szabad káborlások alkalmával érezhető egy rövid ideig. Az árkád stílusú vezetés igen alapszinten van jelen a progiban, már a kézifék első használatánál feltűnhet. Természetesen most is elindíthatunk valamiféle karriert, ami annyit tesz, hogy nyereményekből egyre zúzosabb "nagyvasa-



kat" vásárolhatunk. A futamok során bejárhatjuk a világ nagy részét, ám a megjelenített környezet sivársága és a színek egyhangúsága miatt a pályák közti különbség nem túl jelentős, ami mindenképpen a szavatosság rovására megy. Lehetőségünk van a stadionokban mesterségesen felépített pályákon való versenyzésre is. Ha meg merjük mutatni a játékot a haveroknak, akkor akár négyen is nyomulhatunk. Hogy a végére valami pozitívum is szójjon a program mellett, akkor meg kell említenem a zenét, ami elég brutál és így jól illeszkedik a terepautózás keménységéhez.



3 pont

UFC TAPOUT

A küzdősport-szimulációk szerelmeseinek jó hír, hogy a PS2 verzió után megérkezett az UFC átirata Xbox-ra is, UFC Tapout címen. Ezen sportját még igen fiatal, hiszen 1993 óta rendeznek UFC tornákat az Egyesült Államokban és néhány éve már Japánban is. A többfajta stílust magában foglaló (bokszt, birkózást, különböző keleti stílusok, stb.) küzdelem szimulálása hálás téma, mivel a bokszt komoly szabályrendszeren alapuló kézitusa és a Tekken, DOA sorozatok – többnyire a fantasztikus ütéseket prefeláló – stílus között helyezkedik el. A prágai szépen felépített karriermóddal rendelkezik, ahol a karaktergenerálás után a sikeres összecsapásokért járó skillpontoknak köszönhetően emelhetjük képességeink szintjét, sőt új ütőkombinációkat is elsajátíthatunk. Az irányítás jól ki-



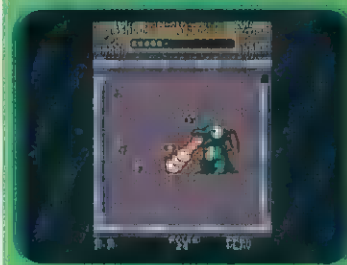
talált módon egyre összetettebbé válik, ezáltal senki nem fog már az elején minden ellenfelet csak úgy szétcsapni, ám néhány órnyi gyakorlással szert tehetünk a vérprofil magabiztosságára. A harcosok mozgása szépen kivitelezett, bár néha mintha robot módjára mozognának. A grafika le sem tagadhatná a PS2 előéletét, ám ettől eltekintve nem rossz. Az igazán nagy buli, az elmaradhatatlan többjátékos üzemmód, ahol le tudhatjuk cimboráinkon a vélt vagy valós sérelmeinket. Egyszerűen az UFC szabályain belül szabadon üthetjük, rúghatjuk, sőt akár még dobhatjuk is ellenfelünket a végső győzelem elérése érdekében.



7 pont

NAMCO MUSEUM

Talán a mostanság oly nagy számban fejlesztett jank játékoknak köszönhető, vagy annak, hogy felnőtt az első olyan generáció, ami már gyermek korában megízlelte az elektronikus játékok egyedi zamatát (akkor még többnyire csak játéktérképben), de a retro-láz tombol. Én azt mondom: tomboljon csak bátran, talán a fejlesztőcégek is észbe kapnak végre, és magukra veszik ezt a "virtuális-íngel". A fejlesztők által szervezett múzeumlátogatás a 80-as évek Namco játékait idézi meg Xbox-ra. Senki ne is várjon felturbózott és újra hangszerezett stufákat, mert amit kapunk, az a hamisítatlan múlt. Újra átélhetjük a "pekmenezés" varázsát, száguldozhatunk a Pole Position csúnyácska versenyautóival és a szánkat összeszorítva vadászhatunk a Galaga űrszörnyeire. Sajnos mindössze tíz ja-



ték áll a rendelkezésünkre, ami szerintem nagyon kevés. Sőt ha még az is figyelembe vesszük, hogy nemely darab nem csak a legelső, hanem az egy-két évvel későbbi változataival is képviselteti magát, akkor ez a szám még kevesebb. No de se baj, hiszen ezeknek a játékoknak nem a szerepük, hogy pótolják a mai jó fejlesztéseket, hanem hogy enyhítsék az ezeket okozta hiányt, és nem utolsósorban felidézze a hőskor felejthetetlen hangulatát. Reméljük, hogy előbb utóbb véget ér ez a hosszúra nyúlt uborkaszegés és húsz év múlva lesz miért visszaemlékezni a XXI. század elejére.



8 pont

SiD

X-BOX SEBESSÉGLÁZ

ÖSSZEÁLLÍTÁS A VALÓDI SEBESSÉG, A LEGLÁTVÁNYOSABB BORULÁSOK ÉS LEGVESZÉLYESEBB ÜTKÖZÉSEK FŐSZEREPLÉSÉVEL!

LÁSD, HALLD ÉS ÉREZD A VALÓSÁGOT!!!

A szerkesztőség azon része, melyben a Főszerkesztő Úr és én ügyködünk az X-Láda újdonságaival, ebben a hónapban teljesen felbolydult. A nagyobb nevek mellett érkezett pár családias is, és bár majdnem minden oldal megtelt már a félig, vagy teljesen kész cikkekkkel, még mindig DVD tonyok álltak az asztalon, amikről valamit írni kellett volna. Legfőképpen a sport + versenyprogramok kerültek a mostohagyermek sorsára, mert azok sehogy nem akartak a helyükre kerülni, bármennyire is próbálkoztunk. Erre jött aztán a közös ötlet... A legjobbakat rakjuk be egyben pár oldalra, elvégre a sebesség szerelmeseit sem hagyhatjuk pácban, amikor már nyálatuk csorgatva várják kedvenceik megjelenéseit. És nagyon is jól teszik ezt, mert mindenki izlése szerint válogathat a nagyobb nevek közül, igazán senki sem fog csalódni. Kisebb utazást fogunk tenni a legkülönbözőbb versenyek között, és tisztelünket tehetjük majd a négykerekűek, a kétkerekűek, és a jövőbeli hi-tech masinák világában. Szerintem senki nem fogja megbánni, ha velem tart, akár van gépe, akár nincs. A lényeg az információ, az érzés, és a képek látványában lesz található. Szerintem kár is mindenféle üres dumálgatás, kapcsoljátok be az öveiteket, jó erősen markoljátok meg a kormányt, és lépjétek a gázra. Szemeket lehunyni... a fekről pedig felejtkeztek el...

NASCAR THUNDER 2003

Az NT egy elég régen futó sorozat a EA műhelyéből és konkurenciája nem is nagyon van, egyedül az Infogrames féle Nascar Heat jegyezhető vetélytársaként. A Nascar, mint köztudott, a amscink nagy favoriti, amikor is iszonyatos autósodák (persze agyon vannak spécizve...) mérkőznek meg egymással, leginkább csak körpályákon. Összintén megmondom, hogy régebben annyiára kedvel-

A játék beindítása után már egy elég kellemes meglepetés érhet minket, ugyanis a menü elég sok mindent rejt magában, mondhatni tele van módokkal, érdekességekkel. Az Inside pont alatt videókat tekinthetsz meg, a beállításoknál mindenre kiterő lehetőségek várnak... de ez nem túlzás, tényleg rengeteg dolgot megváltoztathatsz, saját szíjzed szerint alakíthatsz (természetesen nem hiányozhat a merevlemezen tárolt zenéd beállítása sem...). A Features pont alatt még saját autódát is összerak-



tem az említett futamokat, de az utóbbi egy évben valahogy közelebb került a szívemhez és már majdnem annyira élvezem, mint egy Rally vagy egy Moto GP bajnokság megtekintését. Eleinte abban láttam a problémát, hogy kicsit idióta dolgoknak tartottam a folytonos körözést, azonban rá kellett jönnöm, hogy nem olyan egyszerű ez, mint amilyennek tűnik. Ek-kora sebesség mellett elég egy apróbb hiba és a fél mezőny a fűvön, meg a falon találhatja magát, ami elég "kellemes" látványt okozhat. Szóval eléggé nehéz a pilóták dolga, főleg, ha figyelembe vesszük, mennyire kell összpontosítani, amikor már ötvenen, százon túli "unalmas" köröket futják.

hatod, kiválasztva a megfelelő szponzorokat, valamint ki-be kapcsolhatod a már megszerzett érdekességeket (pályákat, autókat, és a többi...). A

Quantum Redshift



Quick Race önmagáért beszél, itt egy-egy sima versenyt futhatsz egyedül, vagy akár három haveroddal együtt is indulhatsz. Az autót, és a pályát te választhatod ki. A Race Modes már izgalma-

mindenki a másik nyakában. Ha már az ellenfelek is szóba kerültek, megjegyzendő, hogy elég jól lettek kialakítva, mivel mindig más módon reagálnak a különböző helyzetekre, sőt néha hibáznak min-

sabb, ebben több lehetőség vár. Vannak gyakorló feladatok, amik az első két pontban vannak (Lightning Challenge, Thunder License), valamint egy bajnokság, és egy karrier lehetősége, ahol a nulláról indulva küzdheted ki magadnak a megfizető első helyezést címet. A versenyek előtt természetesen futhatsz tesztköröket is, és kvalifikálhatod is magad, hogy ne utolsóként induljál.

A móka akkor kezdődik, amikor végre nekiindulsz egy futamnak, és megindul a mezőny. Érdekes szösz százelekora tenni a körök számát, valamint bekapcsolni a rangolást, a javítást, és a zászlókat. Így aztán tényleg olyan lesz minden, mint az életben. Persze mindezt ne olyankor tedd meg, amikor csak tíz perced van egy gyors kis



Az Eurosport csatormáján látható motoros bajnokságnak legalább akkora híve vagyok, mint mondjuk a WRC-nek, és ennek az oka nem csak a kellemes kinézetű járgányokban rejlik, hanem abban is, hogy éppen úgy, mint az előbb említettél, vagy a Nascar versenyeknél, nem a pénz dönti el a futamok végeredményét, hanem a tudás. PS2-re már két feldolgozás is megjelent, mind a kettőt a Namco adta ki, és egészen jól sikerültek. Még az első rész meg-

megmérkőzésre, mert négyszáz kört lefutni mondjuk nem rövid idő, és lehet (inkább azt mondom: biztos...), hogy nem is fog elsőre sikerülni. Magáról a programról túl sok érdekességet nem lehet írni, mivel megvalósításában nem mondhatni, hogy tele van különlegességekkel, de ezt nem is várta senki. Ez most a turbózással, meg a fegyverekkel, hanem a gépek tiszta csatájáról, amikor a hatalmas fémtestek egymásnak feszülnek, és minden múlik, hogy a pilóta mennyire figyel, és mennyire gyorsan reagál egy-egy rázósabb helyzetben.

Ha valaki vonzódik ehhez a sporthoz, akkor rendszeren rákattanhat a NT2003-ra, mivel fenomenális a hangulata, és elég valószínű is. A grafika kicsit gyengécske szerintem, és nem igazán használja ki a gép tudását (ez leginkább a környezeten látszik, mivel az épületek elég gyengék, a lelátók pedig egyenesen siralmasak...), bár legalább azt el lehet mondani, hogy kódolás, illetve akadozás igazán fedezhető fel, még akkor sem, amikor a teljes mezőny elindul, és ott liheg

jelenése döntötte el velem a Sony gép megvásárlását, ami azért nem kis dolog. Aztán megláttam, kipróbáltam a THQ által fejlesztett X verziót, és eszembe jutott, hogy még jó, hogy van már gépem, mert különben most muszáj lenne vennem egyet. :)

Természetesen a programban az "ötszázasok" világát ismerhetjük meg, vagyis láthatjuk az ismertebb neveket, az olyanokat, mint Rossi, Biaggi, Checa, Abe, vagy Gibernau. A menüben a szokásos lehetőségek várnak, van idő elleni küzdelem, "gyorsverseny", árkados kupa, vagy valódi bajnokság, valamint többjátékos mód, ahol a gépeinket is összehajthatjuk, ha meg tudjuk adni a több TV egymás mellé helyezését. Az opciók is a megszokottakat rejtik, vagyis beválaszthatjuk a vinyón található műjűzőket, valamint állíthatjuk a gombkiosztást, videókat nézhetünk, és különböző rejtett opciókat aktiválhatunk.

Érdemes kezdő szinten indulni, hogy aztán a nehezebb fokozatra már a fullas kosztinnal állíts be, mert ott már nehezebb lesz a dolgod. Eltérés





itt sem igazán van irányításban a megszokottól, az egyetlen érdekesség, hogy van első, és hátsó fék, amit mindenki helyezzen el az irányítón sa-ját kedve szerint, valamint az, hogy az analóg karokkal egy keréken is közlekedhetünk egy da-rabig, amíg sikerül egyensúlyban tartani magun-kal. Persze így nem igazán tudunk kanyarodni, ezért érdemes inkább csak a célegyenesben for-dulni ehhez a mutatókhoz. Az "árkád" verse-nyeknél a sílúsdra kapsz pontokat. Nem sza-bad lemmeni az útról, érdemes csúsztatni, szé-pen előzetni, és a hátsó keréken közlekedni né-ha, mert így jó sok pontot szerezhetsz. A pon-

lepetés, amikor megtekintjük a visszajátszást. Amikor ugyanis lelassítjuk a felvé-telt, még az aszfaltban lévő REPEDESEKET is láthatjuk, valamint a gumikon található csíkokat, meg min-dent, amit lehet. A játszható-ság is elég jó lett, könnyű fo-kozaton tanulni a sebességre, de a késő-biekben már tényleg szükség lesz egy jó erős gépre, és az odafigyelésünkre, mert egyre szembetűnőbbek az ellenfelek.



utóbbi azt jelöli, hogy lesznek fegyvered is, amiket rendszeresen használnod is kell a győzelem érdekében. A pályákon fel lehet venni különböző kristályokat, amik növelik a turbódat, fegyvert, vagy páncélt adnak. Amennyiben sike-resen végig száguldoztál egy pályát, megnyert pénzüsszegetből vásárolhatsz kiegészítőket, per-sze ezt nagyon egyszerűen oldották meg, mivel te csak annyit látsz, hogy valamelyik tulajdonsá-god jobb lett.

szétfo-lyását. Aztán ott a sebesseget zuhanás közben, belesobbanni a vízbe, és figyelni a viz lepergését a kame-ráról, miközben elő-buknász, és begyorsulsz. A grafika ilyen sebesség mellett nem mérhető elméletileg, és néha a visszajátszá-soknál lehet találni hi-bákat, de ez a játék alatt annyira nem ESZ-LELHETŐ, hogy is foglalkozom vele. Jó játék a Redshift... na-gyon jó...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

ÖSSZEGZÉS

Körképünk végén azt tudom csak mondani, hogy akik imádják a sebesseget, és a verseny-játékokat, azok nem bántódhatnak a X mellett, mert nagyon jó kis programok jöttek már ki rá, és még lesznek is nagyobb nevek a közeljövőben. A Nascar a életszerűségével tar-tal a frissen megjelentek között, a Moto a grafikájával, könnyű kezelhetőségével (nagyon jó az első, és hátsó fék megoldása...), a Redshift pedig szintén a szépségével, és a hangu-latával, sebesseggel kápráztatja majd el a kíváncsiakat. Csalódnál nem lehet bennük, tu-ti... Ajánlom neked is őket. Most már a körút végére értünk, akár ki is kapcsolhatod az övedet, és elengedheted a kormányt is, de én azt javaslom, hogy maradj a helyeden, és inkább tegyél még pár kört, mert úgy tudod majd csak így befutni. Az érzés elra-gad, és szükséged lesz a sebessegre, a kihívásra, és a motor folyamatos bővülésére... ezt lehet megenni...



tokkal pedig azután megnyithatunk titkos pályát, különleges grafikai módosítást, és egyebet. Ez az a program, amit minden X-Doboz tulaj-nak be kellene szereznie (én kötelezővé tenném...!) A grafikája valami ESZ-MÉLETLEN szép. Már a normál játék alatt lenyűgöző a sebes-ség, és vizuális

Találhatunk apróbb hibákat, de szerintem azokkal nem nagyon érdemes foglalkozni, mert ez idáig a legkéleltesebb motoros játék konzol gépen, és nagyon veri a korábbi változatokat. Szerintem mindenképpen megér egy próbát.

QUANTUM REDSHIFT

Összintén megmondom, korábban nem igazán izgattak a közkedveltségnek örvendő jövőbeli versenyek. Az ExtremeG harmadik része na-gyon tetszett, de ezen kívül egyik sem kötött le igazán. Pénzt azonban rendesen hoztak ezek a fejlesztések, ezért aztán a Microsoft is beszál-t az üzletbe, és megalkotta a QR-t, ami nem vál-

NASCAR THUNDER 2001

EA SPORTS

grafika	közepes
hangulat	jó
vezérlés	közepes
zene / hang	kiավó
menü	kiավó

1-4 Játékos
1 mentes 11 blokk

✓ realisztikus fizika, nagyon jó hangulat, főleg tabben játszva
✗ egyszerű grafika, nem mindenkit köt le ez a fajta verseny

7.5 pont

MOTO GP

THQ

grafika	kiավó
hangulat	jó
vezérlés	közepes
zene / hang	kiավó
menü	kiավó

1-2 Játékos
1 mentes 48 blokk

✓ gyönyörű, hangulatos, gyors
✗ kicsit nehéz, és van egy-két hibája

9 pont

QUANTUM REDSHIFT

PROLOGIT

grafika	kiավó
hangulat	jó
vezérlés	közepes
zene / hang	kiավó
menü	kiավó

1-4 Játékos
1 mentes 14 blokk

✓ nagyon-nagyon szép és szórakoztató
✗ jött

8 pont



üres, hacsak nem egy olyan kártyát helyeztünk a gépbe, amin már van egy előzőleg elmentett Doshin állás. Apropó, memóriakártya: a játékhoz feltétlenül szükséges, ennek hiányában neki se állj, illetve be se szerezd a stuffot, majd később elmondom miért. A sziget eseményeit figyelemmel kísérő maszkos kis negro gyerek, Sodoru kezd bele a mesebe, ami egyben a bevezető képsorokat is jelenti. Amint szerencsétlen setesuta óriásunk kikészülődött az óceánból, megkapjuk az irányítást, és innentől kezdve csak saját leleményességünkre és Sodoru jó tanácsaira leszünk kénytelenek

ugye Barudo szigete, ami egy nem túl nagy terület, de arra mindenképp alkalmas (legalábbis kezdetben), hogy néhány embercsoport gyökeret verjen és elkezdjen fejlődni. Belőlük összesen négyhez volt szerencsém (ugyanis ennyi van összesen), igen egyszerű őket megkülönböztetni, mivelhogy eltérő színű hacukában grasszálnak össze vissza. Ezek a kis fickók azon kívül, hogy igen érzékeny lelkeiknek ám, arról is híresek hogy maguktól, nem igazán akar-

nak keveredni a más színűekkel (a kis antiszemita :), azaz hogy a sziget különböző részein helyezkednek el... öö... helyileg. Sőt, továbbmegyek, a sárgák olyannyira adnak fajuk tiszta árja vonalára, hogy a központi szigetet körülvéve kis szigetek egyiken éldegélnek. Persze mindegyikük célja ugyanaz: szaporodni, épülni, szépülni és ehhez kellünk voltaképpen mi, merthogy erre maguktól képtelenek.

Amint magukhoz tértek

első meglepetésükből, amit látványunkkal okoztunk nekik, elkezdnek követelőzni, mi pedig, ha növekedni akarunk (de csak akkor!), elkezdhetjük áldásos tevékenységünket.

A kis fickók elég egyszerű módon fejezik ki óhajukat, különböző ikonok jelennek meg a fejük felett, attól függően, hogy épp mit várnak el tőlünk. Ezek a követelzők lehetnek:

1 - Fa. A szigeten a fáknak különleges jelentőségük van, ugyanis, ahol élnek, ott a talaj jól láthatóan zöldben pompázik, ez az ő mágikus erejük. Az emberek pedig

viszont mindenképp figyeljünk, hogy a nyíl mely irányba mutat.

3 - Füstölő fej. Ez általában akkor jelenik meg, ha a kért dolgot olyan helyre raktuk le, ami pont útban van az adott építkezésnek, illetve, ha mi állunk valaminek az útjába. A fejlődést pedig nem lehet megállítani, úgyhogy menjünk arrébb, vagy cipeljünk arrébb azt a valamit!

4 - Virág. Virágot elég időigényes előállítani, tehát már jó előre intézzük el dolgot, amit úgy lehet, hogy 7 fát egészen közel egymáshoz ültetünk, ekkor a fák elszáradva egy hatalmas piros virágot alkotnak, virág az embereknek leginkább az emlékművek építésének megkezdése előtt kell, úgyhogy ebben a néhány percben szállítsuk le nekik, hadd legyenek boldogok. A hangsúly itt legfőképpen a boldogságon van! Mert ha az emberek boldogok, az nekünk is csudijó.

Ugyanis ilyenkor elhalmoznak minket a szeretetükkel, teszik ezt olyan formában, hogy piros kis szívek jelennek meg a fejük felett, amik aztán átszállnak hozzánk. Huszonkettő ilyen szív után szintet lépünk, jobban mondva méretet váltunk, növekedünk. Minél nagyobbak vagyunk, annál nagyobb mágikus energiával is rendelkezünk, vagy addig elérhetetlen helyekre is feljuthatunk. Szíveket elég könnyű szerezni a játékban, hiszen minden jövedelmünk jutalma ez. Persze ennek az ellenkezőjét is elérhetjük a kis emberekkel, ha ugyanis szenvednek, koponyákkal jutalmaznak minket, amiből szintén elég huszonkettő a fejlődéshez, igaz, ennek a vége nagyon negatív lesz.

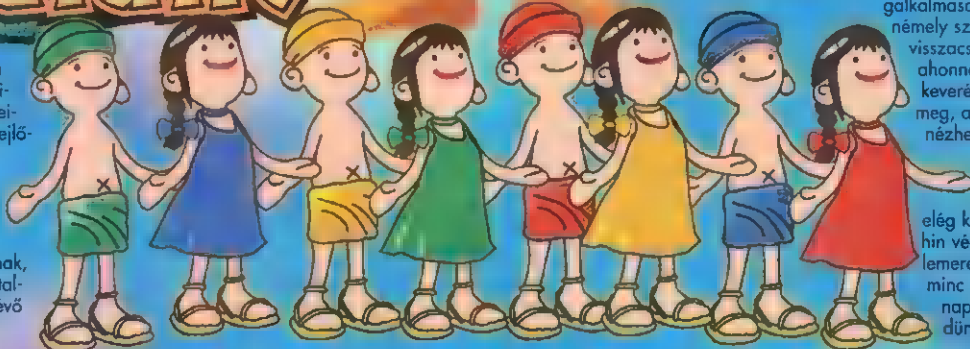
A játék voltaképpeni célja azonban előre meghatározott: fizeszhat különböző emlékművet kell megépítenünk emberkeinkkel. Ez kezdetben még elég könnyű, bönjünk rendelkezésükkel, és amikor már általános jóléti társadalomban élnek, egyszerűen maguktól elkezdnek megépíteni egy ilyen monumentumot. Innentől azonban, mint mondtam, bonyolódni fognak a dolgok. Ugyanis a különféle népcsoportok nem egyenlő mértékben és módon fejlődnek, viszont a kultúrájuk és a tudásuk átadható egymás között, tehát új vegyes kolóniákat kell létrehozunk. Erre legalkalmasabbak a kis elszórt szigetek, mert nemely szigetlakó hajlamos arra, hogy visszacsámorgonjon abba a faluba, ahonnan elhoztuk. A különböző színek keverésével 15 emlékművet kaphatunk meg, amit egy listában bármikor megnevezhetünk - de vajon mi az a kérdőjel a tizenhatodik helyén? Erre magatoknak kell rájönnötiök. A rendelkezésünkre álló idő egyébként elég kevés, ugyanis napnyugtával Doshin végtagjai elnehezülnek és az óriás lemerevedik, egy nap itt átlagosan harminc percre tel meg. A következő nap pedig már egy új óriással kezdünk, aki függetlenül az előző nap végezt munkánktól átlagos mértékkel kezd. Aki érez magában hajlamot az előbb felvázolt játékmenet végigviteléhez, az mindenképp szerezz be a játékot, aki nem, az talán ne is olvasson tovább, a game ugyanis mindössze ennyi és nem több. Segédkezünk az építkezésben, új kolóniát hozunk létre, és gyűjtögetjük az emlékműveket, vagy csak egyszerűen csámorgunk a szigeten és szabadon garázdal-

Már elég régóta vissza-visszatérő vendégünk volt a Hírek hasábjain Doshin, a sárga gyurmaóriás, akinek igencsak lassan készült el a játéka, hiszen még Nintendo 64-re kezdték el fejleszteni, majd az idő múlásával, ahogy az N64-es piac behalt, inkább átették a készítő a nagy N következő generációs gépére, azaz a Gamecube-ra a megjelenést. No mindegy, ami késik, sosem múlik, tartja a mondás, úgyhogy szép lassan, az ő komótos andalító tempójával ugyan, de megérkezett köztük végre Doshin.

A DOSHIN

Létezik egy kis sziget, amit egyik térképen sem találás meg, neve: Barudo. Ezen a trópusi helyen adójok szájról szájról az ősi legendát az öregek az unokáknak, egy legendát, mely egy óriás eljövételéről szól. Aki a kelő nap első sugaraival jön elő a tengerből, és aki a sárga korong nyugtával távozik is minden este. A hatalmas sárga lény mindig barátságban élt a szigetlakókkal, különleges képességeivel segítette a bennszülötteket a fejlődés rögös útján, kik hálából emlékműveket építettek neki. De a legendákban szó esik egy másik óriásról is, aki vörös és képmása lehetne az ördögnek. Ő már közel sem nevezhető barátságosnak, amikor megjelenik, pusztítása hatalmasabb, mint a sziget közepén lévő vulkán kitörése és nagyobb kárt okoz, mint a legnagyobb hurrikán, ami szintén elég gyakori erre felé. Róluk szól tehát a legenda...

Doshin the Giant



FÖLDMUNKÁKAT VÁLLALOK RÖVID HATÁRIDŐVEL

hagyatkozni. Merthogy vannak ám céljai is a játéknak. Kezdetben ezek egészen egyszerűek, a szigeten található „népcsoportok” megsegítése, később aztán az bonyolódik egy cseppet.

Akkor tehát felvázolnám, miről is szól voltaképpen a várva várt Doshin. Adva van

csak is ilyen jó minőségű talajra tudják felhúzni az építményeiket. Nincs más dolgunk, minthogy odacipeljünk nekik egy fát.

2 - Nyilak. Az építést szintén követelménye, hogy csak megfelelően sik talajra lehet építeni, ahol tehát megjelennek a kis nyilak, el kell egyengetnünk a földet, arra

csak is ilyen jó minőségű talajra tudják felhúzni az építményeiket. Nincs más dolgunk, minthogy odacipeljünk nekik egy fát.

KEZDÉS A JÁTÉK

Kezdetben legjobb, ha Start Gamézunk, mivel a beállítások teljes mértékben elhanyagolhatóak, a nyelvválasztásnál nincs Hungarian opció, a többi lehetőség pedig alapból



kodunk. Itt nincs kökemény termelés és fegyverkezés, mint ahogy háborúk sincsenek igazán – ez egy ilyen békés játék. Persze azért pusztítani is tudunk, ha épp elkezdnek idegesíteni minket a kis fickók odalent, ami valójuk be, néhány pálya után biztos megtörténik.

AZ ANALÓG ÉS A KAMERÁK

Az analóg karral haladunk, a kis kereszt a nézet távolítására közelítésére alkalmas. A C analóg karral a kamerát forgathatod. Az A-val felvehetünk tárgyakat, épületeket a földről, de magát a talajt is húzhatjuk így felfelé. A B az ugrás, értelemszerűen így dönghetjük is a földet. Az X és az Y a talajszint megváltoztatására szolgál, mágikus képességeink segítenek minket abban, hogy a szigetlakók óhaja szerint alakítsuk a világot. Ez egyébként nagyon jópofa dolog a játékban, hiszen akár az egész szigetet lecsupaszíthatjuk, vagy akár el is süllyeszthetjük a víz alá. Menet közben is machinálhatunk, csak tartsuk nyomva valamelyik gombot. Az Z a térképünk, itt általában különböző ikonokat is láthatunk, például, hogy hol van virág a szigeten (figyelem, naponként csak egy előállítható!), illetve a települések elhelyezkedése, vagy hogy épp készülöben van-e emlékmű. Van nekünk egy fotóalbumunk is (kár, hogy csak úgy zabálja a helyet a memóriakártyán), fényképeket az R-rel készíthetünk. Az L-lel változhatunk át gonosszá, azaz Jashinná. Ebben az állapotban nem lehetséges tárgyakat hordani, helyette egy nagy tűzlabdát lőhetünk ki, ami elég nagy pusztítást képes véghez vinni. Jashintól egyébként alaptól félnek az emberek, tehát ha növekedni akarunk, az is egy gyors meg-

rakoztatóak a kis fickók már önmagukban is. Élik a saját kis életüket, nagyon muzikális típusúak, állandó zene szól a településeken, pihennek (alszanak) szórakoznak, játszanak, a napi teendők (állattenyésztés és tartás a jellemző elfoglaltságuk) elvégzése után. Azért ne hagyjuk nagyon ellustulni



vízeffektus elég szép a játékban, van egy nagy hibája, amikor vízünk valamit, hiába van az előttünk, mégis a hátunk mögött tükröződik a felszínen. Sajnos a kamera sosem fordul utónk, mindig manuálisan kell állítani, ez pedig elég nehézkes, főleg ha valamit épp szállítunk. Az irányítás sem lett tökéletes, főleg fordulni nehézkes. Ez hatványozottan idegesítő a méretnövekedésünkkel párhuzamosan. Minél nagyobbak va-



oldás, hogy átváltozunk és elkezdjük riogatni az embereket. Az eredmény önmagáért beszél.

ÉLŐS ÉS KOPONYÁK

A játékban nagyon fontos szerepe van a kolóniák érzelmi kötődésének az óriáshoz, ugyanakkor sok előre nem kiszámítható dolog is történik a programban. Például míg az egyik ember kifejezetten örül, és szívekel halmoz el minket, ha felvesszük és elvisszük egy kis szigetnéző körútra, addig egy másik kis fickó eléggé rühelni fogja a dolgot. Az egyes csoportok emlékeztetőiben megmarad minden előző ténykedésünk, és legközelebb is ennek függvényében viszonyulnak hozzád. Lesznek olyanok, akiknek már csak a látványod is koponyákhoz fognak vezetni, ellenben mások istenként fognak tisztelni minket. Egyébként nagyon szó-

őket, ha nagyon elalulnának változunk Jashinná, és ijesszünk rájuk egy kicsit. Az is egy megoldás, ha valahonnan elvisszük a fát, mert erre egyből felkapják a fejüket és megpróbálják helyreállítani az energiát. Valamelyest belefolyhatunk a fejlődésükbe is, attól függően, hogy ellenségesen vagy barátságosan viselkedünk velük. Mert akik biztonságban érzik magukat, elindulnak egy olyan irányba, ahol napernyős bárók születnek, aki viszont fenyegetve érzik magukat, hatal-

gyunk, annál nehezebb a kis házak és emberek között navigálni, mert ha még nem mondtam volna, el is taposhatjuk őket, ami után szépen animálva felszállnak az égbe, csak a lelkük marad odalent a földön. Visszakanyarodva, szóval durva és nehézkes fordulni, ez leginkább a kis szűk helyeken lesz nagyon idegesítő. Ami még mindeképpen negatívum, azok az idióta vinnyogó, vernyákoló hangok, amik miatt önaponként elsöpörtem minden civilizációt a sziget felszínéről. Ezekről a (nem is kicsi, de szerintem feltétlenül javítható) hibáktól eltekintve azért nagyobb részt egy használható és élvezetes játékot kapunk a pénzünkért, amennyiben beruházunk rá. Azt persze vegyük figyelembe, hogy ez egy lassú építkezés játék, nem pedig egy háborús stratégiaszerű valami.

Csipi M Lee
CSIPIMLEE@576.HU



mas ágyút és erős falakat fognak építeni. A nap végén aztán a gép nagyon részletesen értékeli a teljesítményünket, sőt még az emberek is különböző megjegyzéseket tesznek, például: „Fogyassz több zöldet!”, meg hogy „Isten vagyok!” :)

Azt tehát leszögezhetjük, hogy van fantázia és tartalom az anyagban, én is azon kaptam magam, hogy teljesen belefeledkeztem a játékba. Ha viszont grafikailag elemezzük a programot, bizony sok hiányosságot találunk, nemhiába készült ez eredetileg N64-re. Bár magát a látványvilágot, mint például a hullahopp-karikázó figurákat, vagy a szanaszét rohangáló disznókat nem lehet, és nem is kell túl komolyan venni, azért a poligon állatszerűségekre igazán figyelhetek volna a készítőik. De az is gyakran előfordult velem, hogy Doshin eltűnt a hegy

DOSHIN THE GIANT

NINTENDO/PARAM

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	síralmas
hangulat:	kiváló

1 játékos
48 blokk

✓ érdekes lehetőségek
x után, unalmas, és
keves az egy sziget

7.5 pont



AZ EPOSZ

Akinek valaha is volt valamilyen Nintendo gyártmány masinája és némileg komolyan is foglalkozott a témával, annak nem fog ismeretlenül csengeni a Starfox név. Volt már Starfox játék SNES-re, Nintendo 64-re (igaz ott az európai kiadásnak megváltoztatták a címét Lylat Wars-ra, pedig a távol-keleti és az amerikai verzióknak is Starfox 64 volt a címe. Tudom, hi- mindkettő itt pihen a polcomon :) Egyébként ennek a játéknak a különlegességét az adta, hogy a program dobozában mellékelve volt egy eredeti Rumble Pack is, így aki megvette a játékot, az jutányos (a boltinál alcsóbban) jutott egy ilyen rezgő kutyához. A sztorilájnhoz tartozik még az is, hogy a végül Gamecube-on megjelent programot eredetileg Nintendo 64-re szánták a készítő, csak később döntöttek úgy, hogy a piaci helyzet megváltozása miatt végül GC-re kerül a program. A Starfox Adventures szakit idáig jól bevált hagyományokkal, és Nintendo főguruí úgy döntöttek, hogy az egyszerű űrhajós-lövöldözés játék helyett megérett az idő és a konzolok ereje is, hogy egy nagyobb lélegzetvételű programot alkossanak abban a univerzumban, ahol a Lylat-rendszer is helyett kapott. Az SA tehát már egy teljesen háromdimenziós akciójáték, ami a kaland játékok (még ha vannak benne űrhajós részek is), amit nem is lehetett volna hozzáértőbb kezekbe adni, mint az anyacégtől most távozott Rare-nek. A játéknak tehát egyfajta aktualitása az is, hogy ez az utolsó Rare játék Nintendo konzolon.

A HÁTTÉR

A SA nyolc évvel játszódik a Lylat Wars-ban legyőzött Andross ellen vívott háború után. A gonosz kiiktatása óta béke és virágzás vette kezdetét a rendszerben. A Starfox csapatból időközben kivált Falco Lombardi és a Great Fox nélküle járja már az űr végtelenjét, új küldetések után kutatva. Ugyanekkor egy gyönyörű (csak rókaszemmel!) és varázslatos hálgyemény - kinek Krystal a neve - érkezik a Dinosauruszok Bolygójára, ahonnan egyik régi jó barátjának a vészjelei jutottak el hozzá. A planétára érkezve hamar kiderül, hogy Scates Generalis és dinó serege lerohanta az egyébként békés lakosságot és elmozdította helyükről a Mágikus Köveket, a Spellstone-akat, amik a bolygó harmóniáját tartották egyensúlyban. A bajt tetézi, hogy a hat hatalmas Krazoa Szellem is elhagyta őrhelyét a Krazoa Szentélyből. Ezek nélkül pedig a bolygó a teljes pusztulásra van ítélve, nyakunkon tehát

völgye lesz, a bolygóra csak itt tudunk leszállni, és ha el szeretnénk azt hagyni, ide is kell visszajönnünk az Airwing-ünkhöz. Ez a medence egyébként egyfajta pályaválasztó helyszín is, innen vezetnek a többi térségbe is a átjárók, ahogy a lenni szokott elején még csak néhány áll nyitva előttünk, ám ahogy haladunk előre a történetben, úgy nyílnak meg sorban a kapuk is. A játékmenet több különböző részre osztható. Időnk legnagyobb részét a másképzés és Spellstone-ok keresgélése, a helyszínek, és templomok felfedezése fogja kitölteni. Minden pályára állt aszteroida megközelítése előtt azonban lesznek ismét űrhajós részek is, amik kiköpött Lylat Wars 64, csak sokkal szebb grafikával. Ezeknek kívül számtalan érdekes feladat is vár rád, mint például jet bike-os kergetődzés, mamutlovaglás, és számtalan mini-küldetés megoldása. A változatosságra tehát lesz, nem lehet panasz.

A CSAPAT

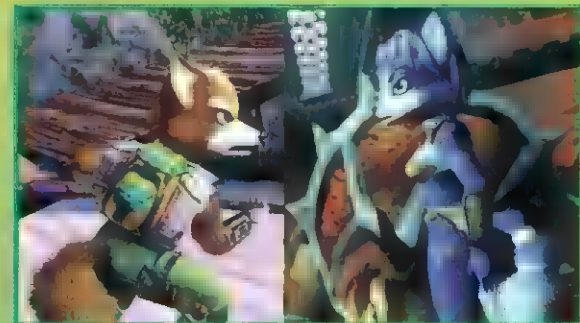
A játék főszereplője Fox McCloud, a Starfox Team vezető pilótája, aki elmúlt békés időszakban kiképezte magát a különböző küzdelesekben, ezért könnyen elsajátítja majd a mágikus baltal való küzdelmet is. Fox-ot az analóg stickkel irányítod, Z-vel válthatsz saját szemszögére, Az L-lel igazíthatod a hirta mögé a kamerát, míg az R-rel egy védőpajzst generálhatsz a körre, igaz ilyenkor nem tudsz mozogni. A kis keresz a PDA bekapcsolása után válik hasznossá. Ilyenkor a szerkesztési funkció között váltogathatsz vele. Ha térkép módban van, akár még zoomolhatsz is. Szkenner módban figyeli a külvilágot, és minden felis-



Armageddon. Krystal fogságba esése után már csak Starfox Team maradt, mint a Dinoszurosok utolsó reménye...

A BOLYGÓ

Kalandjaink nagy része a Dinosaur Planet különböző régióiban fog zajlani, kivételt képez, amikor a bolygó körül keringő négy hatalmas kiskakadit darabra vezetünk. A különböző régiókban élnek a dinoszauruszok törzsei, akik általában békében egymással és a környezetükkel is. A közeli ponti rész a Tuskés farkúak



mert tereptárgyról vagy élőlényről adatokkal lát el. Az utolsó egy speciális funkció, jelzi, ha van a közelben üzemanyagcella. Az X-szel bukfehezethsz. A kis sárka analóg karal a inventory-ban mozogathatsz, itt váltogathatsz a különféle tár-

ROKA FOGTA ANDROSS STARFOX ADVENTURES

gyak, varázslatok, vagy Tricky parancsai között. Az Y gombra ki is tehetsz egy bizonyos eszközt, amit aztán azzal is használhatsz. Az A az akciógomb, plusz bunyózní is ezzel kell. A B a visszalépés gombja. Harcnál a kamera automatikusan befogja az épp aktuális ellenfeledet és az is humánus megoldás, hogy egyszerre csak mindig egy ellenfél támad. (Ha az Airwing-el

vezeted, nagyjából megegyezik az irányítás a Lylat Wars-sal)

A Start-tal a kommunikátorodat tudod megnyitni, itt beszélhetsz a többi csapattaggal. A memóriakártyánál menteni tudsz, mellette van a kilépés opció. Ha elakadnál, mert mondjuk a végigjátszás nélkül nyomod a programot, Slippy Toad-nál kérhetsz segítséget. A kis béka mindig hasznos tanácsokkal lát el, hogy kellene elindulnod. Peppy Hare a koordinátor, a világtérképen mindig jelöli, hogy mely helyszínen érdemes ellátogatnod legközelebb és ismert pályákról egy rövid ismertetőt is olvashatsz. A megvásárolt térképeket is itt tekintheted meg, mindegyikkel valamilyen segítséggel a hátoldalukon. A felettesednél, General Pepper-nél a játékkal kapcsolatos statisztikákat, tárgylis-tákat nézheted meg. Itt van számon tarva minden megszerzett cucc, és az eltelt játékidővel együtt a százalékosan megjelölt állásod is. Az utolsó csapattag Falco Lombardi, aki mint már említettem, kiszáll a tóból - vagy mégsem, és a legnehezebb pillanatokban visszatér köztük a nagyszájú fickó? A kaland során csatlakozik hozzánk egy kis dinó is, aki végigkísér minket a játékban és hasznos képességeivel segíts minket.

TRICKY

Magyarra fordítva annyit tesz: trükkös, ez pedig a dinó barátunk nevét jelenti. A név abszolút találó, mivel a kis fickó jó néhány trükkös képességgel rendelkezik. Ezeket a inventory-ban aktiválhatjuk. Érdemes mindig figyelni rá, mert jelzi, ha van valami érdekes a közelben. Amennyiben felkiáltójel jelenik meg a feje fölött, ellenség van a közelben, ha viszont kérdőjel, biztos lehetsz benne, hogy ott használni kell valamelyik képességét. Ezeket az inventory-ból tudod előhívni, és a következők: Find - azaz Keresés. Tricky körbeszaglász, és ha talál valamit, azt kiássa a földből, vagy járatokat vág, ahol lehet. Flame - Tűzfúvás. Ezt majd csak később fogja megtanulni egy mamutól.

Hasznos, mert a tűzokádást rengeteg helyen kell majd alkalmazni: jégpáncélok kiolvadására, kimenékek felfűtésére Moon Seed-ek kikeltetésére stb. Ha lesz akadna, hívní is lehet: Call. Ha azt szeretnéd, hogy valahová lekövetkezz, válaszd az Allt, azaz a Stop parancsot, ez legfőképp a visszaugró kapcsolónál szükséges. Van még egy parancs a labda visszahozására, de csak akkor aktiválódik, ha először a boltosnál megveszed a gumilabdát. Sok értelmét nem látom, hacsak azt nem, hogy Tricky játék közben megváltoztatja a színt. Tricky-t egyébként etetni kell a kék gombakkal - van egy ilyen jóllakottságmérő kijelző is a képernyőn -, amennyiben nagyon kimerült, nem hajlandó semmit csinálni. (Kis dög. Martin)

A MINT ÉS A TÖRTÉNET

A völgyben található és az összes világ térképe megvásárolható itt. Ezen kívül még néhány érdekes és hasznos cucc is található itt. A bolygón a fízetűszköznek a szkarabeuszok számítanak. Ilyeneket a nagyobb kövek felemelése után tudsz begyűjteni. Érdemes akkor visszajönni ide, amikor már megvan az ötvényes vagy a százós pénztárcád. Egyetlenegy cucc kerül ennél többbe, egy arany répa, amit majd egy mamutnak kell odaadnod a havas részen, a boltos ugyanis tőle lopta el, a galád :) A varázslatok külön oszlopban kaptak helyet, és összesen hatfelét lehet begyűjteni, plusz az egyiket majd upgrede-elni is kell. A használati tárgyak egy másik oszlopban vannak. Nagyon jó megoldás, hogy ha egy helyen megvan már a használni való cuccunk, megjelenik a C gomb, (amíg nem addig át húzva) biztosan lehetünk abban, hogy itt használni kell valamit. A Donkey Kong sorozat után ebben a játékban is nagy szerepet



kapnak a hordók! Ezekből többféle is akad. A sima hordó eldobása után robban. Az időzített egy adott idő után (ez a helyzettől függ), és végül van a lezárt hordó, amiket a bittal kell kinyitni és mindig valamilyen fontos cucc van benne tárolva. A kisebb fajta lődákából, amik felett szívek jelennek meg, ha közel mész hozzájuk, életerőtöltő tojásokat üthetsz ki. Bizonyos fákrol is verhetünk le hasonló energiatöltő gyümölcsöket. A varázslatok által elhasznált manát a mindenfelé nyíló energianövények kikristályosodott részéből pótolhatjuk. A játék során rengeteg helyen találunk majd üzemanyagcellákat is. Minden aszteroida megközelítése ugyanis adott mennyiségű cellát emészt fel, ha nem rendelkez vele, fel sem tudsz szállni. Szerencsére cellákat a boltban is lehet vásárolni. Fontos cucc még a Batomdad is. Ez amolyan újraélesztő cucc, ha van nálad, elhalálozás után is onnan folytathatjuk, ahol meghaltunk.

A Hold Hegységben szerezhetünk először Mo-



on Seed-et, ezekből a magokból küszönővényeket hajthatunk ki, amik mint létrák használata-

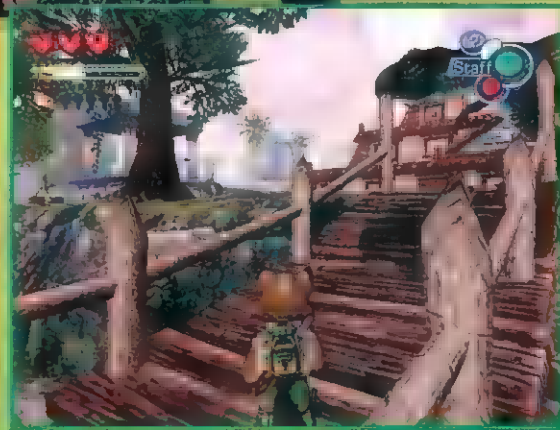
sak majd. Ha már a küszönővényeknél tartunk, a Zelda-hoz hasonlóan most is van egy Bombanövény, aminek a spóráját tarthatjuk magunknál. Elültetésük után azonnal kihajlanak, és belelőve már lehet is robbantani. Lehet kapni a boltban is, de még egyszerűbb, ha keresünk egy szabadon élő, felrobbantjuk, és az így szétszóródott spórákat összeszedjük. Lépten-nyomon találunk majd ugránczó gombákat is, ezekkel kell Tricky-t etetni.

Ha még nem mondtam volna, a játékban változnak a napszakok, éjjel tehát minden élőlény pihenőre tér, igaz ez a gombákra is, ebben az állapotban pedig sokkal könnyebb becserkészni őket. Van egyfajta különleges örvénylő ajtó is a játékban. Ezekben az örvényekben mindig annyi lélek vergődik, ahány darab kell a kinyitásukhoz, ha tehát nem nyílnának, valakit (kiket) még meg kell ölnökök. Az utolsó item, amivel még érdemben foglalkoznék, azok a Cheat Token-ek. Néhány helyen ugyanis mágius kutakat találhatunk, amik bizonyos pénzmag fejében egy-egy ilyen érmet adnak. Az érmeiket csalókódokra lehet beváltani a nagy Warpstone alatt található labirintus közepénél a nagy kútban. Ezeket a csalásokat aztán a játék elején a menükben lehet be-

kapcsolni. A kút másik varázslatos tulajdonsága, hogy kódos rébuszokban ugyan, de a jövővel kapcsolatos dolgokat mond.

lövés a bittal, szintén van felrobbanó bombanövény stb. Őszintén megmondom: egy eredeti ötletet sem találtam a stuff-ban. Talán a Nintendo kifejezett kérése volt ez a hasonlóság, vagy csak a Rare nem akarta elpuffogatni az új ötleteit egy olyan cégnek, akivel már tudták, hogy meg fog szakkadni a kapcsolatot. Mindenesetre ez a fajta „hiányzó-tárgy-megtalálása-után-folytatódik-a-történet” játékmotort már túl ismerős volt. Ami még ezzel kapcsolatban eszembe jutott, hogy a játék logikai ügyességi részei elég könnyűre sikerültek (egyszer nem akadtam el, vagy egyszer sem álltam neki gondolkodni egy feladaton), még egy gyenge játékos is könnyedén boldogul vele. Itt nincsenek a Zelda-ból megismert dungeon templomok, amikkel akár napokat is el lehetett szórakozni, vagy a Donkey féle ügyességi részek, de ez lehet, hogy csak nekem fog felülni (bár ezt nem hinném). A hangokra most nem pazarolnék helyet, mivel annyira kidolgozott az egész, hogy még külön dinó nyelvjárás is helyett kapott, aminek a kulcsfordítását te is megtalálod a gépkönyvben. Elmondható tehát, hogy a Rare új játéka az eddigi legszebb GC-s játék, és szerintem bármit is nyilatkoznak a nagy N sajtószóvivői, az ehhez hasonló Rare játékok bizony nagyon is hiányozni fognak a Nintendo palettájáról.

Ugyanakkor azt sem hiszem, hogy pont a Rare félévente kiadott minőségű produktumai fogják kihúzni akár a Nintendo-t, vagy akár a Microsoftot a pöccéből. Ja, és így utólag teljesen végigjártam a Mario Sunshine-t, az értékeléséből nyugodtan levonhattak egy jó másfél-két pontot, mert azt



kicsit időhiányban túlértékeltem. Még egy megjegyzés: gondolom sokan láttátok a Dinoszauruszok Földjén című rajtfilmsorozatot, amiben jellegzetes nevei kapta a hullák – ha nem láttátok pech. A leírásban én is hasonló módon elkereszteltem a törzseket, nem volt ugyanis kedvem minden második mondatban leírni mondjuk, hogy Brontosaurusz.

CSIPI M LEE
Csipimlee@576.hu

AZ ÉRTÉKELÉS

Azt, hogy a Rare csak minőségi játékokat ad ki a keze alól az idáig is tudtuk, azon tehát már meg sem lepődtem, hogy milyen elképesztő grafikájú játék az SA, elég csak megnézni Fox bundájának és mimikájának a kidolgozottságát. Sok pálya, rengeteg változatosság, eszméletlen effektusok, fényhatások, bombaszitkus vízmegjelenítés. Gyönyörű helyszínek, valóságban mozgó dinoszauruszok. Ehhez képest a Sunshine elég kispályásnak tűnik, és valljuk be a SA sokkal hosszabb és tartalmasabb szórakozás is. Bár néha olyan érzésem volt, hogy az eredetileg N64-re tervezett pályákat mintha meghagyták volna, mert a helyszínek lehetnek volna valamivel nagyobbak és bonyolultabbak is. Ami viszont a játék legnagyobb hibája (a sok felesleges mászkáláson kívül egyik helyszínről a másikra – igazán kitalálhattak volna valamilyen teleport rendszert) az, hogy bármilyen szép és jó is a prógi nem más, mint egy Zelda klón. Játék közben állandóan az említett Zelda ugrik be az embernek, kezdve a sok ismerős tárgytól egészen az irányításig. Fox ugyanis elugrik a platformok széléből, mint Link, a nyilat és a tűzőn átlövést felváltotta a faklyán át-



STARFOX ADVENTURES

NINTENDO/RARE

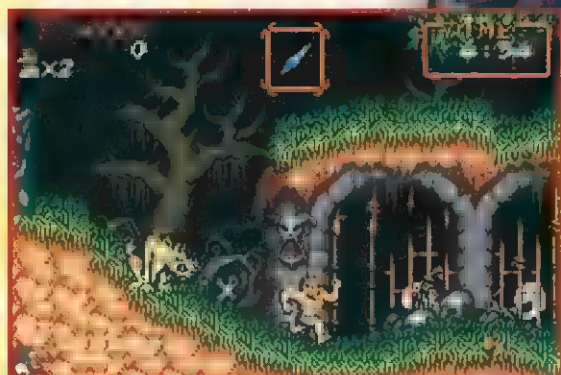
Átlag	Kiváló
Időigény	Kiváló
Időigény	Kiváló
Időigény	Kiváló
Időigény	Jó

1 Játékos
3 blokk

✓ gyönyörű
× csak egy Zelda klón, ötlet nélkül

9 pont

A Capcom Ghosts'n Goblins sorozata 1985-ben indult útnak játéktérmi játékként. Az akár két játékos által is nyomható, kissé Sega oldalra haladás veredős játékaire hajazó, ám azokkal szerintem fantáziadúsabb game hamar magával ragadta a játékosokat az egész világon, a gép annak idején az egyik legismertebb és legnépszerűbb játékká nőtte ki magát. Így természetesen nem kerülhetett el azt, hogy rengeteg otthoni masinára, számítógépekre és konzolokra is portolják az anyagot, hogy mindenki a saját gépén is nyomulhasson vele. Én például legelőször a Commodore 64 verziójával játszottam, emlékszem Tim Follin zenéje igazán fülbemászó volt, de volt emellett NES, GBC, Spectrum, Amstrad CPC, PC, Amiga, Atari ST, mobiltelefon és egyéb verzió is :) A sikeres játékok természetesen mindig sorozattá nőnek ki magukat, így a Ghosts'n Goblins-t is hasonló című Ghosts'n Ghosts követte 1988-ban, ami aztán ismét rengeteg gépre lett portolva, Commodore 64-re, Master System-re, Megadrive-ra, Turbo CD-



re, TurboGrafx 16-ra, Sharp X68000-re, Amigára, Atari ST-re és még sok egyéb. Megjelent a sorozatban néhány olyan játék is, ami inkább csak melléknak tekinthető, mert csak egy-két gépen volt elérhető, és nem ismerték akkor a tömegek, ilyen volt a GameBoy-os Gargoyle's Quest, a folytatása, a GameBoy-ra és NES-re megjelent Gargoyle's Quest II, a lélegzetelállító grafikával pompázó SNES-es Demon's Crest, a csak Japánban elérhető WonderSwan-re megjelent Makaimura for WonderSwan, és a Sega Saturn-ra és PlayStation-re megjelent Arthur to Astaroth na Nazomakamur: Incredible Toons, ami egy logikai játék ugyan, de a témája miatt mégiscsak a Ghosts'n Goblins sorozat része. A széria legújabb, és eddig egyetlen 3D-s részének pedig a PlayStation 2-es Maximo-t tekinthetjük.

A Super Nintendo-ra 1991-ben megjelent Super Ghouls'n Ghosts-ban mindenképp a fővonal egyik epizódját üdvözölhetjük, hiszen még a fő karakter is az első játékokban megismert Sir Arthur nevű lovag volt, aki ismét felkerekedett, hogy megmentsen kedvesét, Guinevere hercegnőt, akit szörnyek, szellemek, zombik, démonok, vámpírok, démonok, goblinok és egyéb rémisztő teremtmények raboltak el, és hurcoltak a birodalmukba. (Megjegyzendő, hogy bár a nevekből Arthur király legendájára lehetne következtetni, a készítő hangulóló-

ták, hogy ez az Arthur és Guinevere nem Arthur legendából való, lovagunk csak egy egyszerű lovag.) 11 év késéssel most a játék GameBoy Advance verzióját kapjuk kézhez ismét. Bátor, hős lovagunkkal tehát, mint a korábbi játékokban, ebben is

rendületlenül kell nyomulnunk és ugrálnunk előre egy Halloween témájú, ügyességi, arcade jellegű játék keretében, melyben a pályák 8 irányba scroll-oznak, igaz az esetek többségében csak oldalra kell haladnunk, és nincsenek gyan elágazások sem, főleg lineárisak a pályák. Minden pálya végén egy

nagy pályafőnökkel is meg kell küzdenünk, ahogy az ilyen anyagokban megszokhattuk, természetesen mindegyiknek megvan a maga gyenge pontja, ezt kell megtalálnunk és kihasználnunk. Menet közben begyűjthetünk és használhatunk különféle dobó- és löfegyvereket is, ezek között a jobb shoulder gombbal tudunk váltani. A játék egy kis humorát sem megy a szomszédokba, amikor legelőször megláttam annak idején a energiavesztési rendszert, kioldtam a röhögéstől, hűsünk ugyanis két találatot képes csak elviselni, az első találatra elveszti a páncélját, és egy bokszerszámban nyomul tovább, ha még egy sérülést szerez, csak akkor harap fűbe.

A GBA-s Super Ghouls'n Ghosts-ban négy nehézségi fokozat és két játékmód közül választhatunk, mielőtt nekivágunk a kalandnak. Az Original Mode-ot vá-

lasztva az eredeti SNES verzió játékménét kapjuk vissza, egymás után jönnek az onnan ismert pályák, a Range Mode-ban viszont minden szint teljesítése

után több pálya közül választhatjuk meg, hogy merre haladunk tovább – már amennyiben rendelkezünk a megfelelő színű (arany vagy zöld) páncélzattal –, azaz is jelenti, hogy itt sokkal több szint van, és mindegyik megismeréséhez többször végig kell nyomnunk a játékot, így növekedett a game élettartama. Az Original Mode egyébként 7 fő pályát és egy plusz főnökharc szintet tartalmaz, ezek a következők:

1. The Dead Place – Ez a pálya egy elátkozott temetőt és egy ősi kastély romjait magába rejtő erdőt tartalmaz, ezekben még viszonylag könnyű dolgunk lesz.

2. The Rotting Sea – Itt az egyszerűbb hajótemetőben kell harcolnunk a szellemek ellen, majd a Kétségbeesés Tengerén kell tutajok segítségével átvágód-nunk.

3. Vermilion Horror – Ezen a szinten először a tűzes területeken kell áthaladnunk, majd a olvadó fém tornyait kell megmásznunk, hogy elérkezzünk a Fantomzónába, ahol a szörnyek a legsötétebb gonoszítottakat gyakorolják.

4. The Ghouls' Stomach – Nem figyeltem nagyon a pályák sorrendjére, azt hiszem a

rész, ahol bizonyos pontokon a pálya 90 fok-ban elfordul, itt nehéz tájékozódni, könnyű viszont eltévedni, hehe.

5. The Deep Chill – Itt hó- és jégesőn át kell haladnunk, és jégszörnyek ellen harcolnunk a csontig hatoló fagyban, majd a jégfalakon kell átkelnünk, ami eddig még senki emberfiának nem sikerült.

6. The Castle of the Emperor – A gonosz császár kastélyába vezető út csapdákkal van tele, minden mozdulatunkra figyelniünk kell, hogy elkerüljük őket.

7. Hallway of Ghouls – Itt felfele kell haladnunk a gonosz császár tróntermébe vezető úton, lineáris pálya sok ug-rálással, ráadásul viszonylag könnyű a előzőekhez viszonyítva.

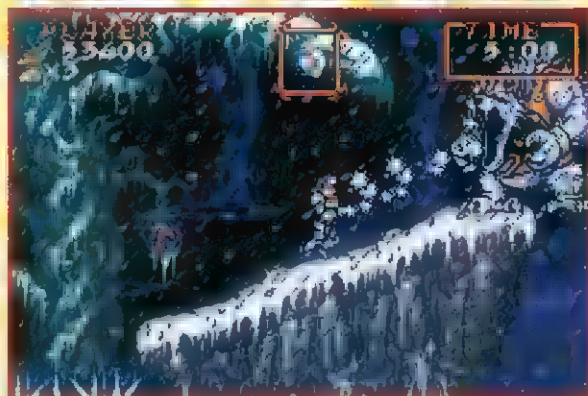
8. The Throne Room – A trónterembe csak akkor jutunk be, ha Guinevere hercegnő elejét karkötőjét begyűjtöttük menet közben, ekkor csaphatunk csak össze a legfőbb gonosszal. Én így jártam, nem volt meg a karkötő, és a csajszit visszazavart a első pályára.

Végezetül pár tipp: Próbáljuk mindig begyűjteni a arany páncélzatot, az ugyanis nagyon sok extrát nyújt, több támadási módot is kivielezhetünk a fegyvereinkkel, ha azt viseljük, továbbá varázsolhatunk is a legtöbb támadóeszköz segítségével, ha hosszan nyomjuk a lövés gombot. Az elején – amennyiben új számunkra a játék, vagy sok-sok éve nem játszottunk az előzőkkel – ijedünk meg a magas falaktól, a padló dinamikusan emelkedik és süllyed, néhány helyen ennek segítségével tudunk továbbmenni, plusz, ha felugrunk, a levegőből még egy ug-rást kivielezhetünk, így magasabbra vagy távolabbra ugorhatunk, erre mindenhol nagy szükség lesz.

Akik szerették az eredeti SNES verziót, vagy a játéksorozat korábbi tagjait bármilyen gépen, azok bizonyára nem fognak csalódni a GBA-s Ghosts'n Ghosts-ban sem. Engem személy szerint annyira ragadott magával ez a game, továbbá Marin mestertől is azt az edzői utasítást kaptam, hogy bíráljam keményebben a gá-mákat, ráadásul, bár nincs a anyaggal különösebben semmi baj, szerintem messze jobban és szebben meg lehetett volna csinálni ezen a platformon, ezért csak olyan közepes értékelem. Ez persze nem jelenti azt, hogy a játék, csak azt, hogy teljesen átlagos.

Credo

KÖZÉPKORI SZELLEMI RTÓSDI



SUPER GHOULS'N GHOSTS

CAPCOM

grafika	jó
játszhatóság	közepes
szerkesztőség	jó
zene / hang	közepes
hangulat	közepes

1 Játékos mentés kártyára

✓ a régi sikerjáték újra itt van
✗ uisított semmit sem fejlődött

7 pont



**ETERNAL
DARKNESS**
Sanity's Requiem



Life's a game

DRIVER 2 ADVANCE™



A SOFŐR ISMÉT TE URGY!

A Driver 2 Advance című játék eredeti színpalt az autószimulátorok palettáján, de itt nemcsak a küldetéseket kell teljesíteni, hanem a keret történetet is követni. A játékban a főhős, aki a város vezetését vesztette el, állni a város vezetését. A játékban a főhős, aki a város vezetését vesztette el, állni a város vezetését.

A játékban a főhős, aki a város vezetését vesztette el, állni a város vezetését. A játékban a főhős, aki a város vezetését vesztette el, állni a város vezetését.



DRIVER 2 ADVANCE

INFOGRAMES

grafika: közepes
játszhatóság: jó
szavatosság: kiváló
zene / hang: közepes
hangulat: kiváló

1-4 Játékos
mentés kártyára

✓ sok játékmód, király gémpéj
x az egyik küldetés megfogott, ezért egy 5-ös érték 4-re csúszott

8.5 pont

LORD OF THE RINGS

THE FELLOWSHIP OF THE RING



EGY GYŰRŰ MIND FÖLÖTT!

J.R.R. Tolkien mesterműve, a Gyűrűk Ura... A játékban a főhős, aki a város vezetését vesztette el, állni a város vezetését.

A játékban a főhős, aki a város vezetését vesztette el, állni a város vezetését. A játékban a főhős, aki a város vezetését vesztette el, állni a város vezetését.

A játékban a főhős, aki a város vezetését vesztette el, állni a város vezetését. A játékban a főhős, aki a város vezetését vesztette el, állni a város vezetését.



Battle commences! Enemy takes turn...

THE LORD OF THE RINGS - FELLOWSHIP OF THE RING

VIVENDI UNIVERSAL GAMES INC.

grafika: elmege
játszhatóság: elmege
szavatosság: elmege
zene / hang: közepes
hangulat: elmege

1 Játékos
mentés kártyára

✓ pozitívuma az nincs neki
x nem adja vissza a köngu és a film hangulatát, dögumfamas

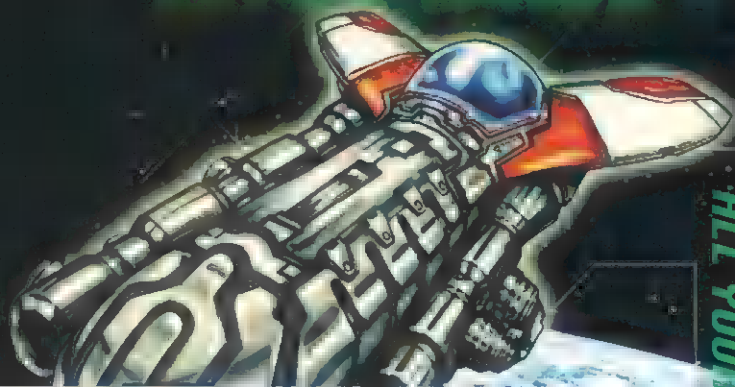
3 pont

GAMING 24:7

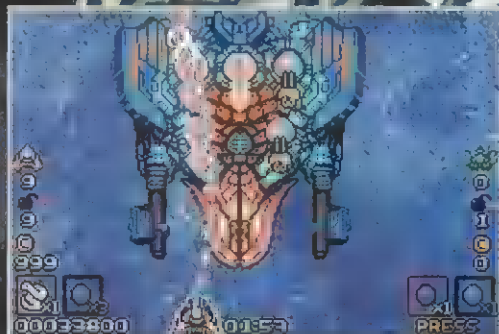


GAME BOY ADVANCE

invader



ALL YOUR ENDS ARE BELONGING TO US



A járvány megelőzése érdekében
korreláció van a járvány nem
ész nélkül szórták a
a fokozato-

...a ...örök kredis
...használatkor

zene a gy. a ol
in a a ol
fiktív a
eg k a
volna, k ös
est. Az nem beírni
gy, mint a Kát
anyag, a GBA-ból is lejethet
helme a többet
vann, és szerintem
tehát k an

Credo

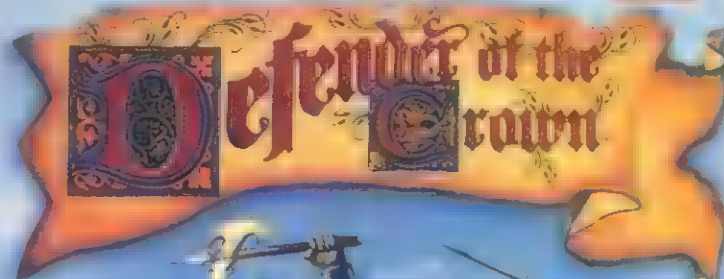


XICAT INTERACTIVE

jó
jó
jó
kiváló
jó

1-2 Játékos
menés kártyára

✓ a legjobb gba-s shoot'em eddig
✗ viszonylag egyszerű háttérgrafika



vermek le az ellenséges csapatok pár perc alatt – kábé 15-30 perc alatt lenyomjuk az anyagot, és ezzel vége, kiváló játék volt, amíg tartott, de ennyi volt srácok. Ez után ki is merült ■■■ anyag, nem sok dolgot tehetünk vele, még multiplayer lehetőség ■■■ került bele (a remake-ekbe sem, pedig simán belefért volna, azonban) ■ GBA verzióban

MI A PÁLYA ROBIN?

Az egykoron fényesen ragyogó cég, a Cinemaware hosszú táli álom után tényleg vissza a közszármal aztal a tervel, hogy újragúrta és újra kiadta a régen hatalmas sikernek örvendő játékaikat a aktuális platformokon, így természetesen PC-n és GBA-n is. Nem meglepő, hogy mostanra a cég eléggé ellustult, és már csak a licenctet és ■ szellemi tökélet adta, a fejlesztést és kiadást valójában másokra bízta. A sorozatot ■ The Three Stooges nyitotta PC-n és GBA-n egyaránt, és ■ handheld verzió annyira szörnyű lett, hogy majdnem kiadtam az ebédemet, amikor megláttam. Pont ■ ilyen összecsapott játékokra szoktam mondani, hogy egyéjszakai munka, mert hát egy éjszaka alatt túlzás nélkül, simán össze lehet dobni, legalábbis a programozási részét. A PC verzió Liquid tesztje szerint ■ sikerült sokkal jobbra, a DoTC PC-s újradása viszont elég kellemes lett, azt én szívesen szeptemberben.

A fentiek után a következő remake a jelen cikk tárgyát képező GBA-s DotC, amit a Crawford Interactive készített, és ami korrekciójára és feljavítására a legendás, 1986-os játéknak. Tehát a dologgal nem lenne baj, a játék nagyon izléses grafikaiailag és abszolút csúcs zeneileg, a gémpélya is ugyanúgy szárazkatonát, mint régen. Aki nem tudná, ■ egy miniatűr térképen játszódó körökre osztott stratégiai játék, amit igazán a vizuális és audió prezentáció, ■ komplett történeti keret, ■ sok véletlenszerű esemény és ■ néhány egyszerű arcade játékbetét (rablás, menyecskeszöktetés, várostrom és lovagi torna) tesz színessé, igazán bulissá. Ezek miatt bizonyára elsőre mindenki úgy emlékszik vissza ■ játékra, mint akkoriban az egyik legnagyobb királyságra. Egy probléma azonban volt vele régen és ez ma is megmaradt: nem időálló. Ha egyszer leülünk játszani a játékkal – már amennyiben nem benázunk, és nem



DE GROUN

METRO 3D INC.

Kiváló
 jó
 siralmas
 kiváló
 jó

1 Játékos
mentés kártyára

✓ szép, jó, jól szól és tud menteni is
✗ nagyon rövidtávú szórakozást nyújt

7.5 pon

PINBALL ADVANCE

AZ ACÉLGOLYÓ BŰVÖLETÉBEN

■ mádom flipperkarokkal bűvölni az acélgolyót, mind a valóságban, mind virtuálisan, így amikor csak tehetem, lecsapok minden pinball szimulátorra. GBA-ra már jó néhány ilyen jellegű játék megjelent különféle megközelítésekkel, sőt a közeljövőben fog elapadni ■ GBA-s flipperek árja, még mi is elkezdünk fejleszteni egyet egy haverral, de a túl nagy konkurencia miatt inkább abbahagyjuk az így bizonyára eladhatatlan dolgot. Eddig, ha jól számolom, négy játék képviseli ezt a stílust a gépen: a Sonic Spinball-t tartalmazó Sega Smash Pack, a Pinball of the Dead című Sega szörnyűség, ■ eléggé korrekt Muppet Pinball Mayhem és a Pinball Challenge Deluxe, ami eddig ■ abszolút csúcs, a szeptemberi számunkban teszteltük is. A közeljövőben várható még ■ Paragon 5-ös haverjaim által fejlesztett Hardcore Pinball, és a korábban Pal-



■ képernyőnél nagyobb, és kicsit scrolloz minden irányba. A grafika is elég fakó, kevés plettára lett konvertálva és ■ zene is viszonylag gyenge, ■ fizika viszont teljesen rendben van, hibátlanul működik. Érdekes újítás – legalábbis ■ a platformon –, hogy ■ golyó megpróbálja tükrözni ■ asztalt, ■ azonban roppant bémán lett technikailag kivételezve, ■ tér kőbé ■ zónára van osztva, és minden zónában végig ugyanaz tükröződik fixen a golyó alsó részén. Az asztalok tervezése ■ jött be igazán, ahogy már eredetileg sem, ■ 21st asztalai közül azokat imádtam, amiket a svéd cégek, a Digital Illusi- ■ és ■ UDS fejlesztettek, a Spidersoft kreációit soha nem szívtam igazán, nem voltak jól átgondoltak és ■ gyenge grafika még inkább kiábrándította ■ egyszeri játékost. Az anyag összességében nem rossz, talán a második legjobb flipper szimulátor a gépen, de ennek ellenére mérföldekkel ■ le-



ladium, most Progressive Pinball – The Vikings névre hallgató, ■ többinél sokkal technikusabb Progressive Media fejlesztés is.

GBA-n ■ nem túl fantáziadús cím alatt futó Pinball Advance lett az ötödik flipperjáték, amit a Rebellion konyhájában főztek ki. Ez három asztalt tartalmaz, ebből kettő, ■ Tarantula és ■ Jail Break biztosan nem saját fejlesztés, valószínűleg az egykori (ma már halott) 21st Century jogutódjától licenclték őket, ezek korábban a Spidersoft által fejlesztett Pinball Mania asztalkészletét gyarapították. A harmadik asztal a Dare Devil, ■ után hiába nyomoztam az emlékezetemben és a web-en, nem sikerült kiderítenem, hogy melyik játékban szerepelt korábban, de azt hiszem, láttam már ezt ■ asztalt is ezelőtt. A játék ■ újabb divat szerint circa 35 fokba bedöntve jeleníti meg ■ előre renderelt asztalokat, ezzel némi 3D láványt kölcsönöz nekik, de ennek ■ az ára, hogy hátul minden apró és kusza, nehéz kivenni a lényegét ott, ahol igazán összesűrűsödnek a rámpák és targetek. Ezt kicsit ellensúlyozza az, hogy az asztal

maradva a jelenlegi királytól, ■ Pinball Challenge Deluxe-tól, így továbbra is azt ajánlom a stílus szerelmeseinek.

Credo

PINBALL ADVANCE

ZOO DIGITAL GROUP

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szaavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos mentés kártyára

✓ egész tiszta flipper
× a pinball challenge deluxe ezerszer jobb

6 pont



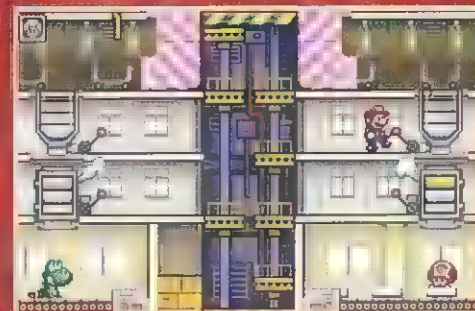
Shovel, Mario's Cement Factory, Donkey Kong 3, Donkey Kong 3. Niehez értékelni az aranygal, hiszen nagyon sokat kapunk a pénzünkért: egy kődarabig 24 minijátékot és ahogyan azt a Nintendo-jai megszokhattuk, mindegy nagyon aprókéskesen (szívesen) szórakoztatónak és megfogó: rengeleg jól animált Nintendo karakterek részvételével például a tennet

Felejtjük ■ a másodpercenként 250 ezer pontig százezren megmozgó aktív 3D játékokat, ugorjunk vissza az időben rájuk: 20-22 éves a piányos LCD játékok kora, amikor még képesek voltunk elvinni 5-6 órát az olyan primitív reflexjátékokkal is, amiknek képernyőjén összesen 1-5-20 egyenlő szívet villogott csak. Szép és bekebeli idők voltak azok, legalábbis ami a játékokat illeti (a politikai mosolygók lakarekora), akkoriban még minden játék nem egyszerű volt konzolokon, szimulátorokon és az árkádokban, ■ mégis voltak ott és meg voltak a ■ tükrelegetve. Azokban az időkben máris világáradt az újkor: az első LCD-s handheld játékok a GBA legreggeli órái, amik természetesen már színesek, randák és ver gyönyörűek, és természetesen csak egy-egy minijátékot tartalmaztak, mégis lehet tőlük minket érdekesség, hogy ezt a világot alkot meg a ■ a magotcíműt is brutalitással ■ gigapont árúletet is egy a Nintendo indította útjára). Azoknál későbbi ez a nosztalgiajáték, akik szívesen játszottak az LCD játékokkal anno, meleg szívvel gondolnak vissza rájuk, és a szerelmük elvinni azokat az időkben. Nem ez az első kvadráns, ■ a mi kegyetemeny, szinte GBA és GBC-re is megjelent több, de az eddig a legjobb, hiszen a legelsőbb platformra készült, ■ továbbá: tartalmazza a legjobb játékok szám szerint három. Minden játéknak van egy klasszikus és egy modern verziója, az előbbi a lehető legújratkosabbban adja vissza az eredeti játékos (még a ki nem gyártott sprite-ok is látszóak, és a hang is olyan, mint régen), az utóbbi pedig a gépet jól felhasználva, jól animált grafikával mutatja be, hogy teljesen ugyanazt a játékmenetet hogyan lehet megvalósítani a modern technikai lehetőségekkel. A legjobb játékból van könnyű és nehéz fokozat is, ezek akár úgy is vehetjük, hogy szumma 24 játékok kapunk egy ártort, az egyetlen kivétel a Donkey Kong 3, ahol a nehéz fokozat helyett minijátsón mod van. A játékok egyenként a következő játékokat tartalmazza: Fuz, Boxing, Kész

ben ■ Ugyondákor, bármely egyik legnagyobb retro fanatikus vagyok (a fiókomban is van egy tucatnyi játék), túlságosan hozzámzokam már a modern játékokhoz és amíg ■ legalábbis a bennem lakozó szükeket és kőpöggöt ■ nem bírja már annyira lekötni az ősmódorú játékokat, lenniük kisaj lejtés bűzám az északokat, de az csak az én magánvéleményem, bizonyára akadnak nagyon sokan, akik szintén szeretik az ilyenre anno, de velem ellentétben még a legújra megújított játékokat is dobog.

Fekete

PITTY, PLÖM, POING ÉS BIIIIIP



GAME & WATCH GALLERY ADVANCE

NINTENDO

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szaavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-2 Játékos mentés kártyára

✓ remek multimedéz
× a szemmel nekem már túl monoton ■ unalmas

7 pont

Csevegő

Juhúúú! November van, hullanak a levelek, a macskák is bizonyára (mint tavaly), de **■** már nem tudom leellenőrizni, mert elköltöztünk a „tizenháromból” a „négybe”, itt meg kevés **■** fa, annál több viszont a tuskó... :) Folytatódik az előző hónapban elkezdett email-zsűn, lehetőleg még jobban kuritva – kivéve **■** első „Hónap levelet”, mert azt kár lett volna megvágni... Még **■** illusztrációt se nagyon erőltettem, hogy több levél beférjen (valami azé van... :) **Martin**

A HÓNAP LEVELE

Üdv mindenkinek! Talán ezt már **el** is küldöm. A többi próbálkozás általában a virtuális íratmegismisítőben végete. Azok csak tesz-verziók voltak, a béta-közlőgátás viszont véget ért. Most a kommunikációs csatornákat berob-bantva a levelezési rovat előre (vagy hátra – nézőpont kérdése) haladását szorgalmaznám. Grafomániai terrorizmusom után vagy én akasztom fel magam (mert megírtam), vagy ti (mert elolvastátok).

(Igy lapzártá környékén **■** utóbbi mindenképpen. **Martin**)

Akár rá is könyökölhetünk a Start gombra. Kicsit lán kegyetlen leszek, de kit érdekel? Én mindig a tradíciók megtartása mellett tettem le **■** voksom. Én voltam az, aki mindig azt mon-dta, hogy minél több hangulati elem maradjon az újságban, annál inkább fogja az a régi 576-os érzést hozni.

Nem azt akarom, hogy maradjatok ugya-nyanok, mert a fejlődés elkerülhetetlen. De **■** és most szeretnék szólni, hogy ideje lenne beszüntetni a Csevegőt. Most jön **■** „halálhőrgés, siralom”, csöbembák, sirás és fogaknak csikor-gatása, miszerint ilyet merek szólni, de megint csak **el**! Nem éri meg, hogy elolvassu az ember. (De ez az ember mindig bizik, mert ez tartja éleiben –elolvastam.) Nem akarom bán-tani, de itt van például ennek a dead-code srácnak a levele – én csak azon lepödem meg, hogy bekerült a Csevegőbe, még ha sok-szor próbálkozás után is! Ennyi elég hozzá? Vagy már untatók?

(Is-is. **Martin** :)

Nem tudom. **Martin**, te régebben azt mon-dtad, hogy ezek a levelek jönnek, nem tudok mit csinálni. De csak ezért érdemes egy rovatot életben tartani, hogy mindenki kiélhesse magát rajta?

Tudom, vox populi vox dei, de azért, hogy megirjék, hogy milyen gépük van, meg hogy: teoretikus hozzáállásokkal kelljen olvasni a konzol-háború végkimeneteléről – hát ez már kezd hajkihullasztóan fárasztó lenni!

(Most vettem egy jó hajnövesztőt. Gondolhattam volna, hogy ezé hullik... **Martin**)

Mit várnék? Ez egy fórum. Mindenki mondja el a véleményét. NEM nyáiverést, játéklístát, konzol-kereskedelmi elméleteket kéne futtatni, emberek! Pláne nem, hogy a tesztelőket mar-járj! Én sem fogok csontig benyulni. de ha egy-szer szólni kell, hát akkor már hadd mondjam meg **■** véleményemet! Bocs, de ha vannak ér-veim, akkor nyilván nektek is vannak – ha én értettem félre valamit, akkor elfogadom az el-utasító választ. Nem üres duma kell. Kommunikáció, tartalom, hozzászólások – de nem olyan szinten, ahogy ezt teszik egyesek. Bőjtös Gabi feldobott egy kérdést a januári számban a Tar-zon cikkben – egyetlen hozzászólás nem érke-zett! Mégpedig: számíthatok-e még valamit **■** igazi értékek, vagy mindent csak a pénz moz-gat? Itt vagyok, Gábor. Jól látod, tényleg, tu-catzene, tucatszajok, tucatfilmek. Sajnos, ez egy olyan dolog, amin **■** mi ketten (mert úgy vettem észre, hogy más vélemény nem érkezett) nem tudunk változtatni. Annak mondjuk, ür-ül-tem, hogy ez mást is foglalkoztat rajtam kívül. Mások hatalmas ívben köpnek **■** dolgokra, de az, akinek van esze, és tud önálló véleményét alkotni, az úgy kiröhögi őket, hogy **■** hanghul-lámok felborítják és alszorítják őket **■** PS2-jükkel egyetemben. (Hajjaj, azt hiszem, páncélő-kössel fognak belőni az ablakomon a Sony-fa-nok, de talán megérik, hogy nem ékezt hányom le, hanem azokat, akik ballisztikus ívben lesz*riják a mások véleményét, ami esetleg el-érthes az övékéit! miszerint **■** a legjobbak, más ne is próbálkozzon.) Ha ezzel tisztában lennének, akkor is túlságosan szégyellnek ma-

gukat, hogy beismerjék, **■** nekik van igazuk, de a látszatért minden! Ezek sosem fogják megérteni az olyan könyveket, mint az 1984, a Zabhegyező, vagy éppen a Bajnokok Regge-lje, és csokis popcornnal telefőmött pófával gúnyosan röhögnek a moziban az isteni „Ameri-kai Szépség”-en. (Ahová véletlenül ültek be, természetesen.) Szikafőrn énem úgy nyilatko-zott: „Melőzünk, hogy legyen pénzünk a sok felesleges cuccra!” Tudjátok, mit? Legyen! De, ha elveszük azt, ami materiális, és megmarad mindaz, aminek nincs anyagi vonzata, egy 127-es betűnagyságú nulla marad, és pontos-an ez lesz az, amit ezek érnek! Akinek nem inge, ugyebár, tudjátok, hogy miként passzol ez a Csevegőhöz? Úgy, feleim, hogy a tartal-ma 50 százaléka ezt tükrözi, a maradék 50 pedig **Martin**tól származik. Szóval, én ezt vár-nám. Az egyéni véleményeket, tiszta hangokat, nem pedig PS2-t és Xbox gyűlöletlétl fröcsögő leveleket. Az információért kiáltó hangokat még megérteném, ezeknek van helye **■** lapban. De ha csak ez érdekli őket, akkor az elég szo-morú. Ezért **■** érdemes életben tartani egy valamikor hatalmas tisztelettel övezett rovatot – mert ha már csak árnyék önmagának, akkor tovább futtati olyan dolog lenne, mint kiadni egy egykor jó játéknak további ötvenezer foly-tatást – láthatunk rá elég példát. Ezek azok, amik olyan pontszámokat érdemelnek, amiket még **■** ellenőrzőben látva is iradtan moka-renkő pofonoknál tolerálnak a kedves szülők, nemhogy egy 10-es skálán, szóval, talán **■** g-értéket, miről pófázok. Abba kéne hagyni **■** egymást eltaposást, az idiotizmust, a szavgni-kus lelkendezést és odacsopni egy durva (Ja-vítottam **■** ;)) nagyot az asztalra – már el-nézészt a kifejezésért, de ez az, ami szerintem kellene ide, **■** pedig a feszélyezett rizzsázás és a véres kézzel egymásra mutogatás. Tessék, ennyi lett belőle, hogy kinyitottam a számat! Viszont, kérlek, gyerekek be a Csevegőbe, mert talán valaki lát benne értelmet a Gáboron kívül is, és ha valakinek okulására szolgált, akkor talán láthatom, hogy nem hiába volt **■** az egész. Másrészt, talán nem nagyképcség, ha azt merem állítani, hogy ez legalább szót is valamiről, bár tudom, hogy **■** manapság már nem divat. Hogy nem a saját nyilatmat akartam verni vele, azt azzal is bizonyíthatom, hogy hanyagolom az aláírást – elvégre **Martin** igazi nevé még **■** mai napig nem tudom, de nem is baj. Maradjunk hát inkognitában, és ahogy a jó öreg J. D. Salinger mondaná: „Le-gyünk hát egymással kedvesek, és udvariasak, Zooey, öregem, mint két sánta, ha találkozik.” Tyler Durden (hc.one@freemail.hu)

(Jóvan). Egyik korábbi nevemet bitortól, nem baj, már úgyis Gandalf vagyok, de lehet, hogy már az **■** Hivjatosk inkább **■** Jeremy-nek – **■** egyáltalán tudjátok, kicsoda is... :) A fenti levél megszívlelendő! Nem véletlen lett a Hónap levele, már csak azért is megérdemel némi ajándékot, mert sokat dolgoztál vele én meg keveset, mert nem kellett agyonjavítani! **■** el **■** címed egy levélben, „Tyler Durden” jellegével. Gép-típusod? **Martin**)

Kedves Konzol team! Először is engedjétek meg, hogy mindegyiketek üdvözlöm, nem ki-hagyandón azokat, akik nem állandó „reflek-torfenyben úszó szereplő” (a tesztelők), de azokat is, akiknek nagy szerepe van abban, hogy lapotok havonta ilyen színvonalas minőségben az olvasó elé kerül, tehát szerintem hatalmas ÜDVÖZLET JAR Titz Renátának és an-nak a pár embernek, akik a háttérben dolgoz-nak az újságon.

(Nincs senki a háttérben. Illetve ott is én vagyok. **Martin**)

Bevallom, hogy az 576 Konzol csak most fo-gom (már megvan **■** áprilisi szám + egy-két múltévi szám) majd rendszeresen vásárolni, mivel eddig egy PMS2 című cseh nyelvű maga-zint vásároltunk fiammal egyetemben. Ebből ki-derül az is, hogy **■** mai „gyerek” vagyok már. Közel **■** negyedik X felé még mindig élvezem a játékokat. Amúgy nagyon tartalmasnak ta-lálom, főleg, hogy van összehasonlítósi alapom (az említett PSM2 magazin) és merem állítani, hogy formailag, tartalmilag egyaránt felveszi **■** versenyt bármelyik lappal ebben a kategóriá-ban. De lenne egy kritikus megjegyzésem is.

Mégpedig az 50. számmal kapcsolatban. A címlap alján van egy felirat. Nos sajnos az ígért kis könyvecske „sző-rástul-bőrsztul” hiányzott az újságból. Nem akarom az elárulást meggya-núsítani (lehet, hogy már a postán elmaradt), de nem lehetett volna ezt **■** jubileumi számat fölőla be csomagolni? Joe Vincze, Rév-Komá-ron, SK

(Bocs. Biztos kiesett a **■** Extra. **■** hiszem, hogy köcsörték belőle. Van még egy pár darab rak táron, ha írsz egy levelet, hogy hiányzik, és igényled, szívesen küldöm néhányat! Még egy PS2 demo DVD-t is mellé-kelek! Jeligéd „DVD Extra” legyen! **Martin**)

Kedves 576! Örülnek, ha bekerülnék a cse-vi-be, mert fontos, közérdekű dolgokról **■** szöl-nom.

Egész pontosan Veres Mikj Tekken 4 cikkéről van szó. Már a régebbi Tekken Tag cikkben (asszem GvM volt) is voltak hibák, amik félre-vezethetik a kevésbé tájékozottakat! Jönnek a hibák, amik Mikj (ily **■** fontos témában megen-gedhetetlen) nem kellő tájékozottságáról, és hozzá nem értéséről tanúskodnak!

1: A történet. Az a zsenialitás, amit még a Square is megirigyelne és pont ez az, ami a lösszes! játék főle emeli a Tekkenek. Tehát: Az a Devil G az a Devil Gene akart lenni nem? És! Nem! De! Alkarrja magát Heihachi egyesí-teti! Az Ogre, és saját génjeit akarja összeke-vern, és ehhez kell neki a Devil Gene. Csak így lehet 2 életformát 1-ben egyesíteni! Még hiba: Christine nem Eddy nője, hanem a tanítványa! Ó annak az öregnek **■** unokája, aki Eddy-t ta-nította a dityuban bunyózni. (Az öreg feltűnik a T3 introjában) Ez magyarázat az „ikerkerate-ekre” is. Ling és Miharu is azért verexik tük ugyanúgy, mer ugyanott tanultak.

„Gyere, neked komoly rumli van a fejedsködben. „Megengedhetetlen”, „hözza nem értes”, „félrevezetés”, „Square”...kicsit túlszálltad ezt a Tekken 4 té-mát, nem? Ki a fenét érdekel, hogy ki kinek a tanítványa? Mit számít a történet? **■** essünk már át a lo-vacska túldolára... **Martin**)

Eddig voltak a tények, most a saját vélemé-nyem jön. A TTT **■** LEJGOBB játék a világon! Legalábbis aT4-ig az volt. Fényekkel jobb, mint **■** 3. Rengeteg, pici javítás, kiegészítés törté-nt. Persze ezek nem szűrik ki azonnal **■** ember számát, több hónap, sőt év! kell ezek megtalálásához.

(Ja. Több évizted, nem? Már **el** is felejtettem, hogy van ilyen játék... **Martin**)

Itt **■** a grafika, hanem a JÁTÉK a lényeg. A rengeteg mozgás és lehetőség hatására, ez már nem bunyós játék, hanem harcművészet szimulátor! Ez tényleg nem lecseszés volt, ha-nem a rajongók lelki világát szeretném helyre hozni. Jin Kazama

(Gyere **■** a virtuális világból haver, mert rossz vége lesz... **Martin**)

Szia **Martin**! Lenne pár kérdésem, amire lehet, hogy megharagszol rám, de én kíváncsi va-gyok az 576 történelmére. James Bomb

1. Az első 576 Kbyte 1990 januárjában je-lent meg, ugyebár. Nehéz volt megcsinálni az első számot?

(Nem, az első számba sok időm volt, inkább csak lümpalázások voltak. **Martin**)

2. Te milyen sulit végeztél?

(Budapest (majdnem) összes középiskolájában megfordultam a **■** év alatt :D Tániskola, főiskola. Már ar-ra **■** emlézem, hol érettségiztem le, **■** a papír meg-va... **Martin**)

3. Hiányoznak a régi kollégáid?

(Nem. De várj, konkrétan kikre gondolsz? **Martin**)

4. Szerinted az 576 Kbyte 2001-ben gyakor-latilag tönkrement?

(Gyakorlatilag sikerült valakinek tönkretetni, amiből még **■** mai napig sem tudott rendesen talpra állni. **Martin**)

5. Sajnos a Sega-sztok című műsorodról min-dig lemaradtam. Nincs rá mód arra, hogy vi-deón megcserezem?

■ nekem sincs meg sajnos... **Martin**)

6. Sz.Jvc miért hagyta el az 576 Kbyte-at?

(Nekem szó szerint azt mondta, súlyos beteg és pi-bennie **■**. **Martin**)

Tisztelt Szerkesztőség! Nem vagyok az ír-kálós típus, de most mégis szeretnék reagálni Dzsón nevű kollégátok 2002 FIFA WORLD CUP – XBOX című „teszt”-jére. Előjáróban ta-lán annyit, hogy bár **■** lap **■** igazán tetszik,

mégis megvettem minden hónapban, mert na-gyon szeretem a játékokat.

(Röviden kifejtethetd volna, hogy miért **■** tetszik. Ha esetleg értekes ötleteid lettek volna, tanulhattunk volna belőlük. **Martin**)

Legyen az PC, GC, PS, PS2... Általában min-den játékesztet és ismertetőt elolvasok, és an-nak ellenére, hogy én magam egy XBOX-szal rendelkezem, nagyon tudok örülni az egyéb géptípusra megjelenő JO játékoknak. Abszolút nem vagyok híve viszont a manapság igen trendi „azdurovasz”rdeezistenkirály!” fele szó-csatáknak. DE tudom, hogy ez már csak így megy nálunk, és hát ezt is meg lehet szokni, mint a szénlapátolást. Persze más az, ha az ol-vasó írja be a levelezés rovatba, és megint más az, amikor egy játékeszt helyén olvasom az iradtan xbox fikázást! És ez az ami végte-lenül felháborít!

(Miert érzem úgy, hogy **■** mintapéldánya vagy az el-vakult konzultalójának? **Martin**)

Történetesen nekem XBOX-am van, és képzé-létek nagyon meg vagyok vele elégedve. Törté-netesen a FIFA sorozat a kedvenc játékom (Áá-áá, most már kezdem érteni **Martin**), és nagy ér-dekláddal vettem rá magam az xbox-verzió cikkre, de ahelyett hogy a játékról tudhaték meg valamit, íél oldalon keresztül azt kell ol-vasnom, hogy Bill Gates mekkora köcsög (amit egyébként én sem cáfolok), az xbox mekkora sz*r, hogy a kontrollor „meglehetősen ormót-lan” és hogy én mekkora hülye vagyok amiért xbox ot vettem és nem PS2-t, vagy GC-t „mü-vészien megtervezett hardverrel”. Nos ha eb-ben az újságban amellyik féloldalas betűkkel hirdeti magáról, hogy konzol, egy játékeszt helyén egy konzoli így le lehet sz*rozni, azért én **■** fogok **■** továbbiakban pénzt kiadni. Gondolom nem ebbe a veszteségbe fog tönk-re menni az újság, de ha mégis hiányozna az a havi 629 forint, javasolom hogy Dzsón pénz-tárcájában karosszék. Tiszteittel egy volt olva-só: Maczka Sándor

(Dzsón, „bizonyos körök” **■** „Xbox ostarának” is szokták nevezni, nem is ok nélkül – megesik, hogy el-szadale vada a lá és túlszáza viszi a rajongását a PS2 iránt, de ettől még nagyon jó, mondhatni PÓTOLHAT-AT-LAN cikkirónk. A fikázást egyébként csak **■** és csak akkor követte el, mert rászóltam. Az eredeti **■** kontrol-ler ellenben tényleg ormótlan, rínálaltk is helyette egy kisebbet – vajon miért? :) Sajnálom, hogy EMIAT el-pártoltál tőlünk. Mert ha egy kicsit több eszed és türel-med lett volna, és átlátlál volna elvakultságod fekete ködén, akkor észrevetted volna, hogy Bőjtös **■** vi-szont kifejezetten elismerően nyilatkozik (éleg gyakran) a dobószól, jónagom is meg vagyok vele elégedve – és ennek hangot is adok –, azontúl Veres Mikj többször is kinyilatkoztatta véleményét a PS2-re kiadott sok-sok igénytelen program miatt. Sőt, tovább is megyek: ha te ennek tükrében még mindig meg vagy győződve az Igu-zadról, akkor meg sem érdemled, hogy a Konzol olvas-hasd. Én meg feleslegesen töröm **■** a válasszal, mert úgysem jut **■** hozzád :). **Martin**)

Szia **Martin**! Mostanában elkezdtem venni az 576 Konzol, szerintem nagyon jó. (Eddig **■** 576 KByte-at vettem) és most szeretnék venni egy konzolt. Szerinted melyik a jobb, az Xbox vagy a PS2? És ez a két gép az 576 Shoppo-kban mennyibe kerül? Bence

(Mind a kettő jó, bármelyiket nyugodtan megveheted. Boltjunkt telefonszámot az újságban megtalálod, híd őket **■** árak miatt bátran! **Martin**)

Tisztelt 576 Szerkesztőség. Levelem céltalan, gondoltam írok nektek egy levelet. Először is szeretném úgy porig alázni azt **■** Horváth Tibit Tatáról, ahogy ő titeket. Ha nem akarja ne ve-gye. Nem volt igaza azzal, hogy a Retro rovat meg a Gyűrűk Ura előzetes hülyeség. A Retro rovat minden korosztályok ajánlható. A fiatal-loknak azért, mert megmutatja, hogy honnan indultunk, az öregek pedig nosztalgiznak egy jót. Nyalazni nem fogok, megleszi azt más, úgyis tudjátok milyen jók vagytok. Sok bulizást és csajozást kíván nektek Vontszemű Gyula Dunaszerdahelyről

(Kösz Gyuszi, nyálabbollak! **Martin** :)

Hali **Martin** & 576 team! Már régi olvasótok vagytok és nagyra becsülöm **■** munkátok. Csak így tovább. Szal az újság király, sirály, best ect... Találjátok ki magokat **■** többi dicsé-relet. Először is szeretném kifejtetni a vélemé-nyemet erről a konzol háborús marhaságról amit pár szerencsétlen kockafejű úv mifelénk. (Kü **■** fejtőd, már elég volt **■** **Martin** :)

Pár kérdés és kérés...

1. Nem tudjátok, hogy a Soul Calibur 2 körülbelül mikor jelenik meg majd és mire (én úgy hallottam minden platformra jön de azért jobb biztosra menni)?

(Most év végére ígérték a PS2 verziót, de később jön Xbox-ra is. Martin)

2. GC-re mikor lesz már nagyobb kapacitású memória kártya? (Ha jól tudom külföldön már van és elég borsos az ára.)

(Ha külföldön van, itt is lehet kapni már valahol. Martin)

3. A GC látványvilágát tényleg javítja az RGB kábel vagy ez is csak amolyan „húzzuk le még több zsére a csórót? 2 dolog?

(Az RGB kábel valóban eredményesebb minőségi javulást, szebb színek, valamivel élesebb kép! Martin)

4. Néztam a mostani 576-ot és meglepődtem mikor a Blade2 c. játéknál csak a PS2 logót fedeztem fel... Nem úgy volt, hogy az is jön mindenre?

(A logó azt jelenti, hogy a teszt melyik verzióról készült. Keverés minket valamivel Martin :)

5. Tegyétek vissza a RETRO ROVATOT! Az egy fullosan király dolog volt, erre most hiányozt! Vagy csak helyhiány miatt maradt ki?

(Kicsit várunk, aztán visszajön! Martin)

6. Csipi tudsz nekem mondani az SSBM-en és az RS2-n kívül olyan GC-s játékokat mondani amire érdemes befektetni? Unknown

(Mario Sunshine, Starfox Adventures. Martin)

Kedves Martin, én tiszta szívemből tisztellek téged. Úgy gondolom, te egyike van azoknak a ritka embereknek, akiket nem szégyen tisztelni és szeretni. Téged, és amit csinálsz, amiket írsz, ahogyan írsz. Most éppen az E3 zseniális beszámolója fogott meg. Az, hogy nem csak bemutatod a jövő játékeit, hanem ELMÉNYEKről írsz, a repulitőről, L.A.-ról, a csajokról, fantasztikus! Melyik más konzolos lapban lehet ilyet olvasni? Állítom hogy sehol máshol a világon, utolsó érzelméből vagyatok ebben a „gépiés” témában.

(Kösz, kedves vagy! Gondolnád, hogy páran pont azért az „élménybeszámolóért” köpködnek le? Miért nem említettük meg minden egyes személtáda lúzer játékokat, miért nem tettünk be hatszáz képet, miért nem vesztük ki az E3 összes programjának az várható irányítási/hatásait, miért nem adtuk az újsághoz egy csomók CD-t vagy P's videókkal teletöltve. Nekem nem az E3 és amíg én vagyok a főszerkesztő, maradnak a „csajos” sztorik! Martin :)

Az a furcsa, hogy azt se tudom, hogy nézel ki, csak a Szegasztozok műsorokból rémlik az arcom (na az is valami észmeletlen volt, emlékszem, vagy egyszerűen néztem vissza videóról az első adást amit láttam, annyira megfogott...azt hiszem Sonic vagy Ecco volt, amivel jöttötök).

(Öregedtem kicsit. Martin)

A Szegasztoz, és az 576 lapokban végzett munkáid engem jelentősen befolyásoltak, gyönyörű lenyomatokat hagytak bennem, jó érzés nosztalgizálni, visszagondolni az első 576 kbyte-omra (94/7-8), az Bibliaként ártiztam, olvastam (már nincs meg...:() és ami különlegessége tette számomra az addig ismert újságokhoz képest, az az illata volt. A lapoknak az a gyönyörű illata. Abban a számban is persze volt CSEVEGŐ (a világmindenség legzseniálisabb találmánya), és ha jól emlékszem te írtad. Szinte könnyekig hatott az a két oldal, az a szívhez szóló, őszinte, erőt adó két oldal. A francia is de jó volt.

(...elmereng...Tényleg, de jó volt! Zolee, ECTS, megymás.... Martin)

Az 576 számomra nem csak újság, olyan mintha levellet írnának nekem távol élő barátok. Még akkor is, ha nem ilyen szubjektíven nézem az újságot, semmi kivétel nélkül nincs benne. Az ára NEM MAGAS! Hogy a francia lenne magas, amikor kabé 2 oldal reklám van benne, rohadni kicsik a betűk(=sok szöveg), és TE vagy a főszerkesztője? Ne érdekeljenek a cinikusok, ez a lap JO. Amúgy szerintem remekül válogatod össze a stábot, példának okáért az újdonsült másodkedvencemet (mert hogy te vagy az első) is te „találtad”: Reikert. Lenyűgöz a témabeli műveltsége, az általa írt cikkek szakszerűsége.

(Bocs, ez egy régebbi levél lehetett. Az újak is tesznek? Dzsón, Liquid – zseniálisak! Martin)

A TE cikkeid stílusa is fantasztikus: érdekes hogy szinte minden általad tesztelt játéknál megemlíted hogy „csal a gép”. Mert eddig azt hittem ez csak nekem tűnt fel, de jó érzés tud-

ni, hogy más is kiakad az ilyeneken... Tetszik ahogy a Csevegőt vezeted (már amikor), ahogyan bánsz az ott megszólalókkal. A legtöbb esetben mindenki kérdelmek ami jár neki. Tehát tisztellek Martin, az 576 stábot úgyiszent, bár egyikőtől se tudok semmit, csak a cikkeiket olvasom. Soha ne adjátok fel, a jó dolgok nem változtassatok, nincs értelme. Számomra az 576 a világörökség része! Még csak annyit, hogy amiket írtam, nem nyálzás volt, hanem valóban őszinte, büszkén felvállalt tisztelet. Komolyan! Koranczai Balázs, született 1983-ban.

(Bazsak, nagyon sok szépet írtál (igazat is :), dobj fel egy levélpot „Rajongó” jellegével meg a géptípussal – tudom, PS2, de addigra elfelejttem –, örömmel küldök egy ajándék DVD-t! Martin)

Hello 57ű, de főleg Martin! Hm... ez eredeti volt. Ez a 3. levelem hoztátok (az elsőnél gallyra ment a net, a másodiknál amire választ is kaptam volna, a Marini nevű válasz E-mailt meg kiírtólte az muterom mert azt hitte hogy vírus. Majdnem lekarmoltam magam!)

(Hihhhi. Martin a fertőző akcióban! Martin :)

Azért írok most megint mert valakivel meg kell osztanom az utóbbi napok történéseit. Az egész azzal kezdődött hogy az egyik haverom kapott egy Xbox-ot. Jött a telefon ugorgaj má' át hozzá, mer' mekkapta' az X-et. Átmegyek leülünk DOA3-azni, és közben elkezdjük dumdálni. Szépen lassan előhazza a szokásos „konzolháború” témakört: mert azért az X mégiscsak nagyon király... Meg szebb is ez a DOA mint a Tekken 4. Egy kis idő és jobb lesz a gép, mint a PS2. Erre én csak szó nélkül bólgattam, és közben ez a levél fogalmazódott meg bennem. Szerintem a mostani konzolok gyakorlatban nyújtott teljesítménye közel egyforma, és most már talán a játékok minőségére kéne odafigyelni, és nem biztos hogy a rangsort a grafika határozza meg. Erre a Metal Gear dobbentett rá: a mostani szinthez képest a grafika már elavult de az új játékok közül talán csak a FFX bírt hasonló élményeket nyújtani (tisztelte a kivételnek). Üdvözlettel, András, Fehérvárról

(Bingol Kit érdekel a vas? A szoftver n lényegi De jó lenne már ezt is belátani mindenkinek... Martin)

Hello Martin meg a többiek! Azt szeretném leírni minden olvasónak, hogy hagyjanak minden gépet békében, mivel nem a gépetek kell szólni hanem a játék fejlesztőket, akik képesek sz'r játékokat készíteni.

(Ámen! Martin)

Gamecube árával nincs gond, de a játékok terén mikor lesz észbeli ára? (Hm... Az új játékok ára nem hiszem, hogy drasztikusan csökkeni fog... Martin)

A rovat nekem személy szerint hiányzik és nem is kicsit, egyszerű ötlet volt, de komolyan. Üdvözlettel György János

(Folytatjuk! Martin)

Csum 576 Konzol! Épp az előbb nyomtam be egy nyálókat, ezt csak azért írtam le mert finom.

Na szóval el kell mondanom hogy a kezdetektől veletek vagyok, és ez nem kamu, és nem is megrendeltem őket utólag. Tényleg az első számból a 2002-es duplaszámg mind megvan, és erre mérget vehettek. Szerintem ez már önmagában is dicséret nektek, hát még ha elmondom hogy büszke vagyok rátok, olyan mintha velem együtt néha küszködve, máskor nevetve értünk volna el idáig. Olyan mintha én is beletartoznék ebbe a bandába, és ez nagyon király érzés. Azért írtam mert beegondoltam hogy nem vagyok egyedül ezzel a helyzettel, ebben szinte biztos vagyok, és mostanában a csevice 13-14 éves srácok írnak és bár én is arany gyerekek azért jól esnek nektek egy mondatnyi öreg róka elismerése. Szóval büszke vagyok rátok, Martint pedig valahol csodálom is, mert kevesebb mint 100 forintból a triplájára növelte az újság terjedelmét, szerintem erre azért kevés ember képes a szakmában, csak rá kell nézni a konkurenciára.

(Van nekünk olyan? Martin :)

Ha jól emlékszem Martin egy műsört is vezetett, kár hogy abban az időben én még porba fíngó voltam és semmit nem értemt belőle.

(Pedig nem volt egy bonyolult tudományos műsor! Martin :)

Ja lenne még egy dolog itt a tarsolyomban, ugyanis arra gondoltam írhatnék egy cikket az

újságba. Varga Tamás alias Cybertom Budapest

(Írj, megnézzük! Nyomod rá a az „Öreg róka tesztelni akar” jeigét, hogy tudjál azonosítani! Martin)

Dear Martin. A lap természetesen nagyon által. Szerintem rekordot is döntöttetek azzal hogy 50 szám után még csak egyszer emeltétek az árat, mialott a tartalma kb. négyszerezére nőtt. Lenne 3 kérdésem:

1. A nyári duplaszám mért nem nagyobb valamivel mint a régi szép időkben? Végül is DUPLA szám... azt se bannám he 800 Ft körül lenne, de legyen nagyobb!

(Nem tudom hol olvastad, hogy DUPLA szám?

ÖSSZEHOZTAM szám! Különbőség... Martin)

2. Van a szerzőknek külön E-mail címe?

(Aki akarja, odaírja a cikk után. Martin)

3. Ez inkább kérdés: Léci írjátok már a Sonic Advance-ról. Röheg hogy én már több mint fél éve kijátszottam, több mint 1 millió darabot eladtak belőle, fejlesztik már a második részét, ti meg még alig említettétek. Hasonló a helyzet a Sonic Adventure 2 Battle-lel is. Lehetne írni róla. Az E3 leírás (mint mindig) iszonyító jó volt.

(A neved nem direkt hagytam le, de sehol sem találom. A Sonic Advance-t majd emlitem a Credenak, a másik GC game nincs meg nekünk. Martin)

Szeretném elmondani mennyire rosszul esett elolvastam a tavalyi konzolokban a játékok értékelését. Ritka volt az a játék amelyik elnyerte volna a tetszésüket. Gondoltam is magamban: bizonyára kezdenek a fiúk – már bocsánat! – kiégni. Azonban jött januárban a SW-ROGUE LEADER, februárban a LUIGI'S MANSION és rájöttem arra, hogy nem önk felelősek a játékok minőségéért. Önök csak megosztják velünk jó és rossz tapasztalataikat, amiket a játékok tesztelése alatt szereztek. A készítő és kiadó bünök, hogy mindenfajta szemelet megjelenetnek, ezekre a csodaműsínakra.

(Uram, elmondhatjuk, hogy ön megvilágosodott! Martin)

Továbbá nem értemet az okosok „oktalanságát”, hogy tessék el az Xbox-ot, mielőtt még megszületett volna. Mivel az úgy is a Bill bácsi (aki gonosz, csúnya és kapzsi) ötlete volt azért meg a még több pénz kaparint össze. Kérdem én a SONY és NINTENDO cég miért nem adja ingyen (vagy legalább fél áron) a gépeit?

(Bill Gates – hűha a médiának az – iszonyú szemétkes lett beállítva. Sokan azt sem tudják, ki a valójában és mit csinál; dívat őt utálni és ez elég a „népnek”. Sokan még életükben nem láttak Xbox-ot, azért mernek olyan sületlenséget állítani, hogy az „nem konzol”. Mi a rák lenne akkor? Martin)

Még kimondani is rossz, de (szerintem) ma az a helyzet, hogy szerkesztünk egy gépet és rá játékokat, hogy minél többen megvegyék. És miért? Igen sajnos a pénzért!

(Ja, ez van. Mi lehet tenni? Martin)

Az új Star Wars filmek új keletű kritikusait sem értem. Mi a bajuk ezekkel a filmekkel, még hogy Lucas úr pénzühiánnyal küszködik és ezért készíti az újabb részeket...na ne! Nem inkább az van, hogy a gyerekek mára felnőttek és elvesztett, kiveszt belőlük az a gyermeki lelkesedés? Inkább kritizáljuk, ha már betiltani nem tudjuk... En két csemetémnel minden végig a Bajfós Arnyakat és ugyanazt a csillogást vettem észre szemükben az irányítóhógy felrobbanások, mint az én időmben az első halálcsillog elpusztulásakor az én szememben ragyogott. Egyelőre ennyi és közli mindenkinek, aki a KONZOL létrejöttében vétkesnek találattot, mert ha ez az újság nem lenne valami hiányozna „a megszálított játékosok” életéből!

(Kösz, igyekszünk. Neked is elkeveredett a neved, bocs. Martin)

Lehet-e közhelyek nélkül kezdeni egy első levelet? Már az is lehet, hogy az előző kérdés is az. A nevem Baranyi Lajos és már 93. óta olvasom az 576-ot. Szinte már régi ismerősként olvasom az írásaidat, pedig csak egyszer találkoztunk egy Computer Karácsony alkalmával. Mindig megvettem az 576-ot, és a szétválaszkor áttértem a Konzolra. Tudom, hogy ezek az információk érdektelenek, de szükségesnek éreztem leírni, hogy tud, hogy mennyire rajongom a magazint.

(Te is régi motoros lehetsz! Martin :)

A rajongásom nem alaptalan, mert objektív és egyéni teszteket csak Nálátok lehet találni.

(Rajta vagyunk az „egyéniségen” ezerrel! Martin)

A mai napig elő szoktam venni a régebbi számokat, hogy nosztalgizáljak egy kicsit. Pár kérdésem is lenne. Az immáron „legendává lett” Zolee mivel tölti hétköznapiját? Tényleg hidegen hagyja már a „játékok világa”? Szokott-e a szerkesztőségben látogatást tenni Nálád, és van-e, hogy egy-egy új játék láttán elégedetlen csetin?

(Egy komoly reklámirodát vezet, apáskodik, nem látogat (a szemét :) és a játékok is teljesen hidegen hagyják... Martin)

Ha furcsállnád a kérdéseimet azonnal megmagyarázom. Olyan legendák mint ő vagy Te, már az új generációban nem leledzenek. Nekik is van stílusuk, de néha az erőltetés határát súrolja. Ha ezt a levelet nem csak Martin olvasná, akkor megjegyezném, hogy akinek nem inge...

(Nem kell eszkuálnod magad, tudom, miről beszélsz! Martin)

Téged mi fogott meg igazán? Melyik az a program ami Nálád idegemelte a „A JÁTÉK” címet?

(Az újabbak közül természetesen a Tekken, a Tenchu, a Metal Gear Solid és a Final Fantasy VII PS-en. Valami miatt imádom a Silent Hill 2-t PS2-n, bár nincs energiám végigjátszani, meg az előző epizód tökéletes ismerete is kéne hozzá, ami kéns meg :). Xbox-on sokáig nyomtam a HALO-t és elfeküdtem a Turoktól. A 16 bites Street Fighter 2-ke imádom + a Final Fantasy VI-ot. De az abszolút favoritjaim a retro játéktérmi gépek: Phoenix, Amidar, Vanguard, Guerilla Wars. Martin)

Emlékszem mikor egy régebbi számban (elég régieben) úgy kezdted a cikket, hogy: „Mindig is a Street Fighter 2 volt a kedvenc játékom...”. Néhány cikk sorát jobban tudom, mint mondjuk az „Anyám tyúkját”. Bocs, hogy mindig nosztalgizálok, de véleményem szerint (és szerintem Te is ezen a véleményen vagy) a régi játékok jobban magával ragadták az embert, mint a mai marketingkalkik.

(Tök így van. Martin)

Vannak kivételek, de ezek mint a fehér holló. Valószínűleg nem csak én vagyok az egyetlen ilyen régi motoros. Továbbra is maradok hű olvasótok!

(Éljél sokáig Öreg! Martin :)

Sziasztok! Nagy kéressel fordulok hozzátok! Körülbelül egy évvel ezelőtt rendszeresen vettem a lapokat, és meg kell hagyni, mindig is nagyon tetszett. A kérdés pedig a következő: szeretnék újra egy konzolt vásárolni (mármint gépet), de nagy a konkurencia a piacon. Szóval melyik az ideális (Xbox, PS2, Gamecube)? Van olyan, ami veri a többi? Csak úgy összegezve. Nem érdekesek a technikai eltérések. Tudom, ez nem tartozik a kedvenc kérdések közé, amivel titeket idegesítenek, de nekem tényleg kéne a segítségétek! Előre is köszi a választ! Üdvözlettel: Deák Attila

(Megválaszolhatatlan kérdés! PS2-re van mennyiségileg a legtöbb játék és nagyon sok exkluzív cím, melyek kizárólagosan. Metal Gear Solid 2, Gran Turismo 2, Devil May Cry, ICO, Final Fantasy X. Ha viszont a „speciális” 3D-s játékokat kedveled, mint mondjuk az FPS, az Xbox-ot válassz a frenetikus HALO, az elképesztő Turok Evolution vagy a dögös Conflict Desert Storm, no meg a legendás Morrowind miatt. A két gép egyenértékű, nem lehet közülük „jól” választani. Gamecube-ra jelenleg kevesebb nagy cím van, viszont ezek tipikus Nintendo mesterművek, elsősorban műértőknek: Mario Sunshine, Rogue Leader, Starfox, nem sokára jön a Zelda.)

Hello! Lenne pár kérdésem. Egyik számban olvastam, hogy pár Xbox-os játékból könyvet csinálnak. Kérdésem ezeket hol lehet megszerezni? (Nem baj ha nem magyar csak német ne legyen.)

(???? Nem tudom, hogy miről van szó... Martin)

A másik hány Xboxot adtak eleddig? (Sokat, de kevesebbet, mint amennyit akartak. Martin)

Harmadszor pedig a Mafia lesz xdozon??? Na csak ennyit szerettem volna tudni Csá! Nagy Péter (Lesz! Martin)

Na lányok, ennyi lett volna. Decemberben megint jóvuk. Kügyeték” sok levelet, meg régi fajta (1977-1985) Star Wars figurákat, karton hátlapokat! Megveszem, vagy cserélünk valamire, PS2-Xbox játéokra, akármire. Hajrá Majka! :)

Martin

MACROSS PLUS (1994)

Szines, japáni rajzfilm, játékidő: 4x 35 perc
A forgatókönyvet Keiko Nobumoto írta
Rendezte: Shoji Kawamori és Shinichi Watanabe
Produkció: Bandai Visual / Big West / Shogakukan, Inc.

Történet: Idő: 2040. Helyszín: Az Éden bolygó kolóniavilága, New Edwards légitámaszpont. A Védelmi Minisztérium a Szuper Nova projekt keretein belül alkalmozza az állandó bajkeverő veritech pilótát, Ikamu Dysont az YF-19 vadász tesztelésére. Vétélytelen Guld Bowman, egykor legjobb barátja, most minden tekintetben riválisa, az YF-21, mentálisan vezérelt gép tesztjére. A felállás addig egyszerű, a képte azonban hamarosan befűző arccsókáját Myung Fang Lane, közös gyermekkori barátjuk és – hoppa! – közös gyermekkori szerelmük – jelenleg a Sharon Apple nevű virtuális megabábovány „producer”. A Szuper Nova projekt ezek után furcsa élet lavínja meg. Myung a két fiatalember közt vergődik, azok meg egymás közt, veritech vadászokban. Feltűnik Otakon szellemi ihletője, Yang Mueman is, a szuperhőzser, aki Sharon Apple betörését célozza meg. Sharon pedig inná, hogy a negyedik epizódra ántudatra ébred. A Macross univerzumot kívánja magának. „Az anime Top Gun-ja” – lelkenedett egy amerikai kritikus. Tényleg, s valóban. Hál’ Istennek Tom Cruise nélkül.

Megvalósítás: A Macross Plus megjelenésekor gyakorlatilag a Martin által a/ nagyon kedvelt Robotech saga első harmadának Macross-át élesztette újra, nem egyszerűleg ragadva meg mindazt, ami jellemző volt a szériára: árársabakat, rockzenét, szerelmi háromszöget. Az OVA után természetesen megjelent annak „egybeolvasztott” változata is, Macross Plus: The Movie címmel – elsősorban a Macross City-i koncert remek újrafelvételeivel szerzett rajongóiabot magának, az OVA megtekintése után beszerzést azonban már nem javallott – gyakorlatilag ugyanazt kapjuk, csak tömörítve. Mind a négy epizódra jellemző a dinamizmus (bár a harmadik rész inkább amolyan elmélázás, ab-

ban a to-
botrepülők összecsapóának kevesebb tér jutott) és az akas beállítások. Runk történet, harci koreográfiája látnia kiharától, fantasztikus zene a legendás Kanno Yoko (Please Save My Earth) szürkeállományából. A Macross univerzum érdekes, a karakterek élnek, a mecha akció villámgyors. Csak ajánlani tudom.

DVD: A lemez kitűnően sikerült, képmínősége jobb, mint a korábbi japáni lézerlemez kiadásé. Valódi benchmark: a bevezető képsorok „napba repülése” kitűnő alkalom, hogy felemlük lejátszónk képességeit – ha a nap korongjának széle piketázott, nyugodtan el lehet kezdeni a falak lármakodását. A színezés vibráns és éles, a kép stabil. Referenciaanyag tehát. Természetesen a legolcsóbb, amerikai kiadásról beszélünk. Az angol Dolby Digital 5.1 soundtrack magával ragadó: a mecha mozgásgaloztatják a melynymókat. Az angol dub kitűnően sikerült, még – a japáni eredetől markánsan eltérő, ám a maziba tökéletesen illeszkedő – szövegekre is futotta a fordítók erejéből. Minden tekintetben lenyűgöző kiadás, talán csak az extrák mennyiségére lehet panaszunk – ezek többsége a Manga Entertainment bontmányzása ill. rövid, semmire sem használható zenei videó.

Hozzáférhető DVD kiadások:

MACROSS PLUS, VOL. 1 (Ep. 1 & 2) / 2 (Ep. 3 & 4) (R4 PAL, darabja kb. AU\$30)
Hang: japáni (Dolby Surround), angol (Dolby Digital 5.1)
Feliratok: angol
Extrák: Karakter- és mechaprotokoll

MACROSS PLUS DVD COLLECTION: MACROSS PLUS 1 & 2 (R2 NTSC, kb. \$84)

Hang: japáni (Dolby 2.0), angol (Dolby 2.0)
Feliratok: japáni
Extrák: Macross: A Future Chronicle (Történelmi áttekintés)

MACROSS PLUS VOL. 1, 2, 3, 4

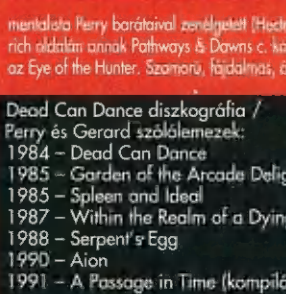
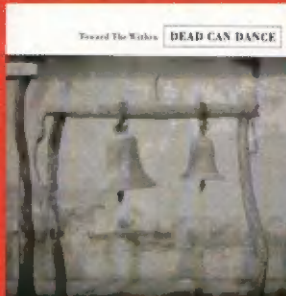
(R2 NTSC, darabja kb. \$30)
Hang: japáni (Dolby Digital 5.1), angol (Dolby Digital 5.1)
Feliratok: japáni

MACROSS PLUS VOL. 1 (Ep. 1 & 2) / 2

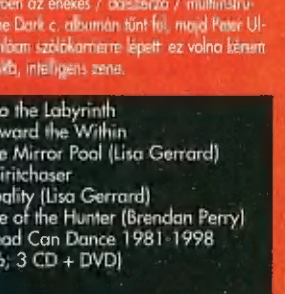
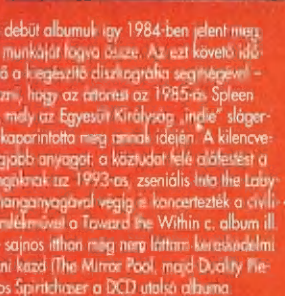
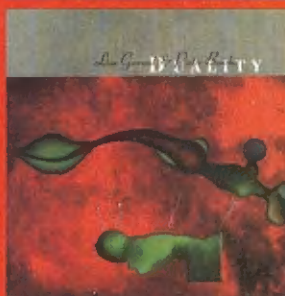
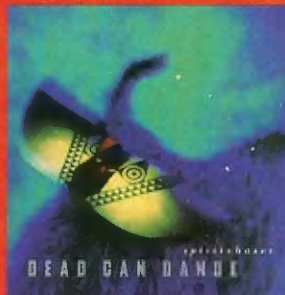
(Ep. 3 & 4) (R1 NTSC, 1999, darabja kb. \$24)
Hang: japáni (Stereo), angol (Dolby Digital 5.1)
Feliratok: angol
Extrák: Manga Entertainment reklámok, zenei videók, fotogaléria, trailer-ek, TV-reklámok

BRENDAN PERRY: EYE OF THE HUNTER (1999)

<http://www.deadcandance.com>

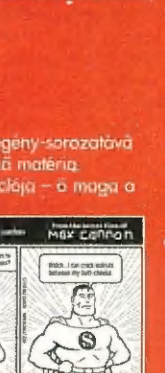


Igen, AZ a Brendan Perry. A Dead Can Dance fele. Tekintve, hogy ez az utolsó Cool-Túra a Konzol handbaja in (nem, nem Billy miatt fejezzük be!), egyszerűen muszáj volt legyő-möszölnünk az urat. A Dead Can Dance ugyanis a Szerző egyik kedvence csapata (a U2 mellett), zenéjükben – bár Ausztrál a formáció létszél egykoron alkotó duó, Brendan Perry és Lisa Gerrard – az európai folkot pontosan a középkelet és a reneszánsz muzsikáját ki-szűrteffjük vékony (meg némi afrikai nap-zenét, ha a Spiritchaser-tőluk lupe alá), a nagyszívűség (mind hál’osan kezelt „worldbeat” és „ambient pop” dallamokkal) főszereve. A DCD 1981-ben alakult, Perry, Gerrard, Paul Erikson és Simon Monroe alkotott a törzset. 1982-ben Perry és Gerrard Londonba költözött, és egy éven belül lemezzorozást vették a nyeregáská alá az Ivo Watts-Russell vezette, független 4AD kiadóval (később szerepeltek Watts-Russell This Mortal Coil projektjei mezein is, érdemi utána-járni). Erikson és



Monroe nem tartott velük, debüt albumuk így 1984-ben jelent meg, az azt megelőző négy év munkájáról fogva össze. Az ezt követő időszak remekül modellezhető a kiegészítő diszkográfia segítségével – annyit érdemes megjegyezni, hogy az ötlet az 1985-ös Spleen and Ideal c. album hozta, mely az Egyesült Királyság „indie” slágerlistájának második helyét kaparintotta meg annak idején. A kilencvenes években onnokrak a legjobb anyagot: a közönség felé előlést a kitarok c. filmhez, a rajongóknak az 1993-as, zsenális Into the Labyrinth c. albumot, aminek hanganyaggal végig koncerteztek a civilizált világot – ennek állít emlékművet a Toward the Within c. album ill. koncertfilm (már DVD is – sajnos itthon még nem látni kiadásoknál forgalomban). Lisa szólóznai kezd (The Mirror Pool, majd Duality: Pier Bourke-vel), az 1996-os Spiritchaser a DCD utolsó albuma.

A csapat feloszlását követően az énekes / dalszerző / multiinstrumentalista Perry barátjaival zenéjelet (Hector Zazou, 1998-as, Lights in the Dark c. albumán tűnt fel, majd Peter Ulrich oldalán annak Pathways & Downs c. kórogórn), majd kvartett hozsónbom szólókarrierre lépett: ez volna létező az Eye of the Hunter. Szomorú, fájdalmas, ám inspiráló. Szépséges muzsika, intelligens zene.



RED MEAT – FROM THE SECRET FILES OF MAX CANNON

<http://www.redmeat.com>

1996-ban tekinthetünk bele első alkalommal Max Cannon titkos aktáiba – az okozta eltelt nyolc év alatt a „Vörös Hús” az Internet egyik legismertebb és legkedveltebb képregény-sorozatává nőtte ki magát. Morbid, sötét, ám a hazai olvasó számára számolatos módon sok helyütt felsőoktatási angol nyelvutadást – sőt, az amerikai kulturális közeget ismeretét is – feltételező matéria. Ugyanakkor röpöpp szórakoztató, aki bírja a nyelvet, feltétlenül látogassa meg az archívumot. A regionális fordításokat (legismertebb talán a cseh František Fuko fordításai) – a maga a



Comgame "576" Kft 1329 Budapest, Pf: 24
 Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt)
 az 576 Konzol valamelyik korábbi számát (**576 Ft/db**),
 akkor a postaköltséget mi fizetjük!
 Na ez így már elég kedvező, nem?

**Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát (576 Ft/db), akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?**

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, az áremeléstől FÜGGETLENÜL

5760,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

Megrendelt újság(ok) ára

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámot!

Megrendelt újság(ok) felsorolása, ill. 1 éves előfizetéskor a kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámot!

PÁRDUC SŰRÍTMÉNY



**A RÓZSZSÍN PÁRDUC ÚJABB SZÍV-
SZORÍTÓAN IZGALMAS KALANDJAI!**



- Hat felfedezendőre váró univerzum, az ókori Egyiptomtól Drakula kastélyán át a gengszter paradicsomig.
- Felelmetes legyőzendő ellenfelek!
- Évszázados titkok megfejtése a világ legstílusosabb párducával.
- Hajmeresztő görkoris pályák!

 **PlayStation®**

GAME BOY ADVANCE

PC



www.pinkpanther-game.com

The PINK PANTHER™ and © 2002 UNITED ARTISTS CORPORATION. All Rights Reserved.
Co-published by Cryo and Wanadoo Edition © 2002 Cryo / Wanadoo Edition.
PlayStation and PC games: developed by Etranges Libellules.
Game Boy Advance game: developed by Super Empire.
™ and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo.



wanadoo
www.wanadoo-edition.com